SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FAKULTET ELEKTROTEHNIKE I RAČUNARSTVA
Zavod za elektroniku, mikroelektroniku,
računalne i inteligentne sustave

Skripta iz predmeta

Napredni operacijski sustavi

Ulazno-izlazne naprave,

višeprocesorski sustavi

Leonardo Jelenković

Zagreb, 2022.

Sadržaj

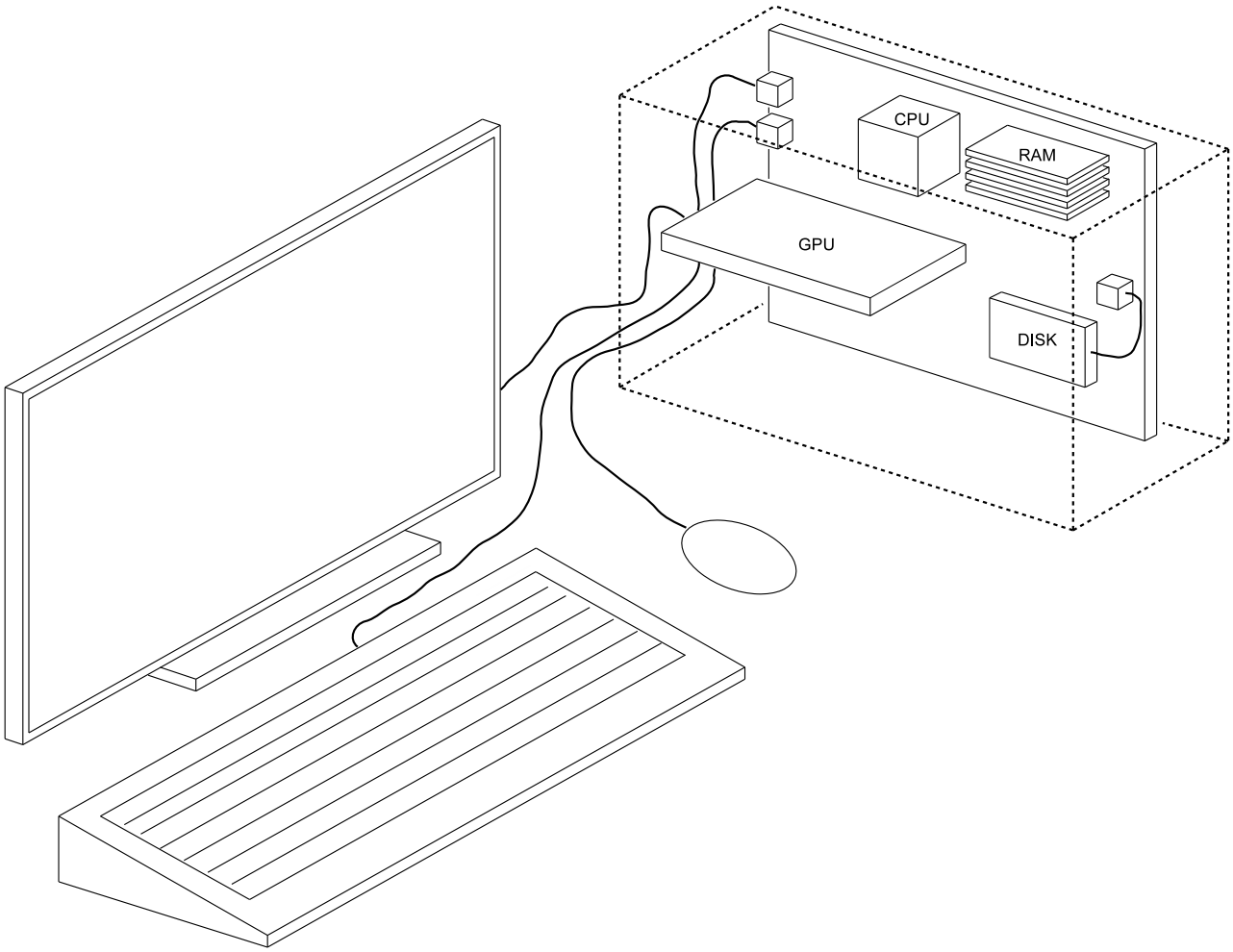
Dio I
Upravljački programi

Sažetak

U prvom dijelu skripte se opisuje korištenje naprava u računalima. Najprije su prikazana sučelja operacijskog sustava kojima programi mogu koristiti naprave. Slijedi kratki opis jednostavnog modela jezgre za upravljanje napravama koji je već prikazan u okviru predmeta Operacijski sustavi i nedostatci tog modela. U idućem poglavlju dan je prikaz modela naprave i mogućih načina korištenja naprava. Slijede primjeri naprava, tj. protokola za komunikaciju s napravama (serijska veza, USB, PCI-E, SATA). Zadnja dva poglavlja prikazuju elemente operacijskog sustava Linux koji se odnose na upravljanje napravama te primjere izrade i pokretanja upravljačkih programa.

1. Korištenje naprava preko operacijskog sustava

U kontekstu računarstva, pod pojmom *naprava* podrazumijevamo dodatne elemente računala (sklopovlja) koji, uz procesor i radni spremnik, omogućuju potrebne funkcionalnosti. Primjerice, tipkovnica, miš, zaslon, pisač i slično su vanjske naprave koje služe za interakciju korisnika s računalom, disk, mrežna kartica, grafička kartica su unutarnje komponente koje dodaju svoje mogućnosti sustavu (pohranu podataka, komunikaciju s drugim računalima, oblikovanje prikaza za zaslon). Vanjske naprave se na računalo spajaju preko prikladnih priključaka (npr. USB, HDMI) koji se onda unutar računala povezuju s odgovarajućim međusklopovima (upravljačkim sklopovima, kontrolerima) koji rade translaciju protokola u nešto što se može koristiti unutar računala.



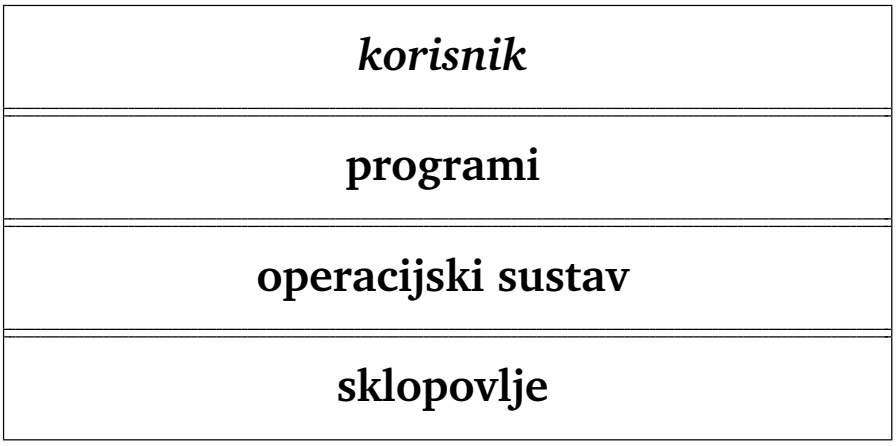
Slika 1.1. Računalo s vanjskim i unutarnjim napravama

Iz perspektive operacijskog sustava (OS-a) upravljanje napravama obavlja se preko upravljačkih sklopova na koje su naprave spojene. Npr. upravljanje tipkovnicom ide preko USB međusklopa, upravljanje diskom preko SATA kontrolera i slično. Stoga se u ovim materijalima pojednostavnjuje terminologija i pod pojmom naprava se najčešće misli na upravljački sklop na koji je naprava spojena, a ne na samu napravu.

Upravljanje napravama ostvaruje se kroz *upravljačke programe naprava* (engl. *device drivers*). Međutim, obzirom da operacijski sustavi već nude mnoge generičke usluge za upravljanje napravama (u sklopu podustava za naprave), dodatno potreban "upravljački program" koji se postavlja (instalira) s novom napravom samo popunjava potrebne "rupe" koje generičke usluge ne pokrivaju, a specifične su za napravu.

Prikaz povezivanja upravljačkog programa s operacijskim sustavom prikazano je u idućim poglavljima. U ovom poglavlju razmatra se samo korištenje naprava iz korisničkih programa preko sučelja koje mu operacijski sustav nudi.

- Naprave se iz programa koriste kroz usluge operacijskog sustava.
- OS nudi sučelje za korištenje naprava (skriva naprave)



Slika 1.2. Slojevi računalnog sustava

- OS upravlja napravama:
  - inicijalizira ih
  - zna kako ih koristiti (preko "upravljačkih programa")
  - dozvoljava njihovo korištenje kroz funkcije koje OS nudi
  - rješava probleme "paralelnog korištenja" od strane više programa
- Naprave se mogu podijeliti u kategorije po različitim svojstvima:
  - fizičke dimenzije, načine spajanja na/u računalu
  - brzina rada
  - smjer podataka: ulazna, izlazna, ulazno-izlazna
  - dohvat podataka: znak po znak ili blokovi podatak (npr. sektor, paket)
  - čitanje je slijedno ili je moguć dohvat bilo kojeg podatka
  - sinkrono ili asinkrono (čeka se na završetak operacije ili ne)
  - može li se naprava istovremeno koristiti od strane više dretvi ili ne
  - ...

Naprave su vrlo raznolike, različitih svojstava. Neki primjeri naprava i njihove brzine:

- tipkovnica i miš (USB): 125-1000 Hz
- audio podsustav (analogni ulaz/izlaz): 44, 48, 96, ... kHz
- disk (SATA): čitanje jednog podatka $\sim$10 ms za HDD ($\sim$0.05 ms za SSD);
  prijenos kompaktno smještenih podataka $\sim$100 MB/s (i više)
- mrežna kartica (PCI): npr. 1 Gbit/s $\Rightarrow$ 125 MB/s; odziv mreže od $\sim$0.1 μs do $\sim$100 ms
- grafička kartica (PCIe): npr. za 1920x1080 sa 60 Hz $\Rightarrow$ $\sim$124 MHz

OS mora osigurati prikladne načine rada svakoj “klasi” naprava te njihovo jednostavno korištenje od strane programa.

1.1. Sučelja OS-a za korištenje naprava

U nastavku su prikazana razna sučelja za rad s napravama, ali samo radi prikaza mogućnosti. Ne treba pamtiti sučelja, argumente i slično, već samo mogućnosti koje OS pruža.

1.1.1. Osnovne operacije – kao i za rad s datotekama

Osnovne operacije za rad s napravama su slične kao i za rad s datotekama: otvori, čitaj/piši, zatvori.

- `int open(const char *pathname, int flags);`
- `int open(const char *pathname, int flags, mode_t mode);`
- `int close(int fd);`
- `ssize_t read(int fd, void *buf, size_t count);`
- `ssize_t write(int fd, const void *buf, size_t count);`

1.1.2. Dodatne operacije

Dodatne operacije omogućuju odabir tražene informacije (pomak), upravljanje s više naprava odjednom (čekanje/provjera da se bar negdje nešto dogodi), stvaranje posebnih datoteka u datotečnom sustavu koje su povezane s napravama, postavljanje posebnih svojstava takvim datotekama te slanje naredbi upravljačkom programu naprava.

- `off_t lseek(int fd, off_t offset, int whence);`
  - pomak po podacima (ako to naprava podržava)
- `int select(int nfds, fd_set *readfds, fd_set *writefds, fd_set *exceptfds, struct timeval *timeout);`
  - provjera/čekanje da se nešto negdje dogodi na nekom od otvorenih opisnika datoteka/naprava/*
- `int poll(struct pollfd *fds, nfds_t nfds, int timeout);`
  - provjera/čekanje da se nešto negdje dogodi na nekom od otvorenih opisnika datoteka/naprava/*
- `int fsync(int fd);`
  - pražnjenje međuspremnika koji se koriste za komunikaciju s napravama (slanje podataka napravi ako ima još nešto u međuspremniku)
- `int mknod(const char *pathname, mode_t mode, dev_t dev);`
  - stvaranje posebnih tipova datoteka (npr. cjevovod, poveznica za naprave i sl.)
- `int fcntl(int fd, int cmd, ... /*arg */);`
  - operacije nad opisnicima datoteka (npr. prava pristupa)
- `int ioctl(int fd, unsigned long request, ...);`

  - upravljanje napravama (izravno slanje naredbi upravljačkom programu/napravi)
- `ssize_t readv/writev(int fd, struct iovec *iov, int iovcnt);`
  - čitaj/piši u/iz više međuspremnika

1.1.3. Asinkrone operacije

Osim uobičajenog načina rada s datotekama i naprava koji uključuje blokiranje dretve dok se operacija ne obavi do kraja, postoji i drukčije sučelje koje ne čeka kraj operacije i na taj način (u nekim slučajevima) omogućuje efikasniji rad.

- Ideja: pokreni operaciju, ali ne čekaj njen kraj
- Nekoliko načina da se čeka/dozna za kraj operacije
  - čekaj dodatnim pozivom
  - provjeravaj status
  - primitak signala
- Struktura u kojoj se zadaje asinkrona operacija:

```
struct aiocb {
    int             aio_fildes;     /* File descriptor */
    off_t           aio_offset;     /* File offset */
    volatile void  *aio_buf;        /* Location of buffer */
    size_t          aio_nbytes;     /* Length of transfer */
    int             aio_reqprio;    /* Request priority */
    struct sigevent aio_sigevent;   /* Notification method */
    int             aio_lio_opcode; /* Operation to be performed;
                                       lio_listio() only */
    ...
};
```

- `int aio_read/aio_write(struct aiocb *aiocbp);`
  - započni asinkronu operaciju čitanja/pisanja
- `int aio_fsync(int op, struct aiocb *aiocbp);`
  - sinkroniziraj operacije ("zapiši iz međuspremnika na naprave")
- `int aio_error(struct aiocb *aiocbp);`
  - dohvati grešku povezanu s zadanom operacijom
- `ssize_t aio_return(struct aiocb *aiocbp);`
  - dohvati status operacije
- `int aio_suspend(struct aiocb *aiocb_list[], int nitems, struct timespec *timeout);`
  - čekaj kraj operacija
- `int aio_cancel(int fd, struct aiocb *aiocbp);`
  - zaustavi operacije
- `int lio_listio(int mode, struct aiocb *const aiocb_list[], int nitems, struct sigevent *sevp);`

– zadaj više operacija s jednim pozivom

Pitanja za vježbu 1

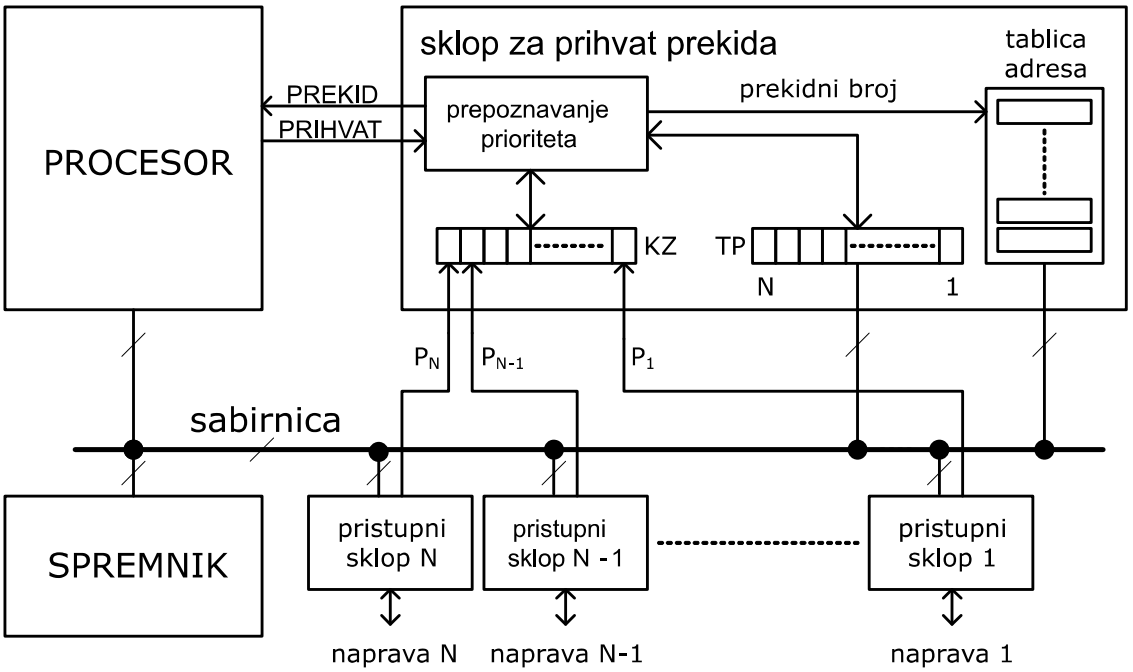
1. Kako se iz programa koriste naprave? Zašto baš tako?
2. Koje operacije OS nudi (preko sučelja) za korištenje naprava? Koje su osnovne, a koje dodatne?
3. Što su to asinkrone operacije s napravama?
4. Navedite nekoliko mogućih podjela naprava ovisno o svojstvima, načinu spajanja, načinu komunikacije, smjeru podataka, ...

2. Jednostavni model OS-a za upravljanje napravama

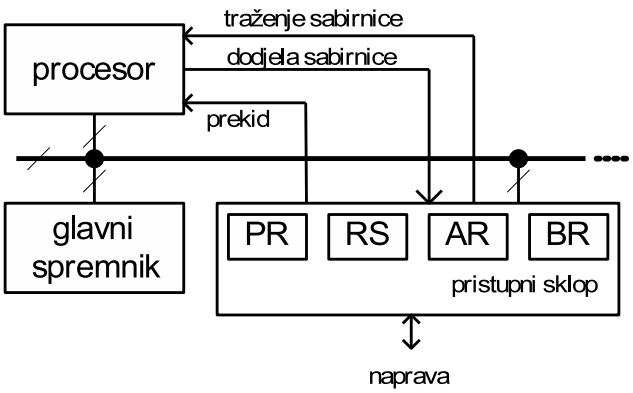
Sadržaj ovog poglavlja je većinom sažetak već prikazanog u okviru predmeta Operacijski sustavi. Ovaj prikaz pretpostavlja jednostavne naprave koje mogu operaciju obaviti jednokratnim "programiranjem" pristupnog sklopa naprave.

2.1. Radno čekanje, prekidi, DMA

- Osnovni načini upravljanja napravama:
  - radno čekanje – petlja u kojoj se čeka da naprava bude spremna
  - prekidi – naprava javlja kad je spremna (slika 2.1.)
  - izravan pristup spremniku (engl. *direct memory access – DMA*) – naprava sama prenosi podatke u radni spremnik (slika 2.2.)
- OS izravno koristi pristupni sklop, osim u posebnim slučajevima kao što su datotečni podsustav i mrežni podsustav, obzirom na složenost tih podsustava



Slika 2.1. Procesor sa sklopom za prihvat prekida



Slika 2.2. Sklop s izravnim pristupom spremniku

Primjer Intelove arhitekture za prihvat prekida (pojednostavljeno)

a) Prihvat prekida od strane procesora

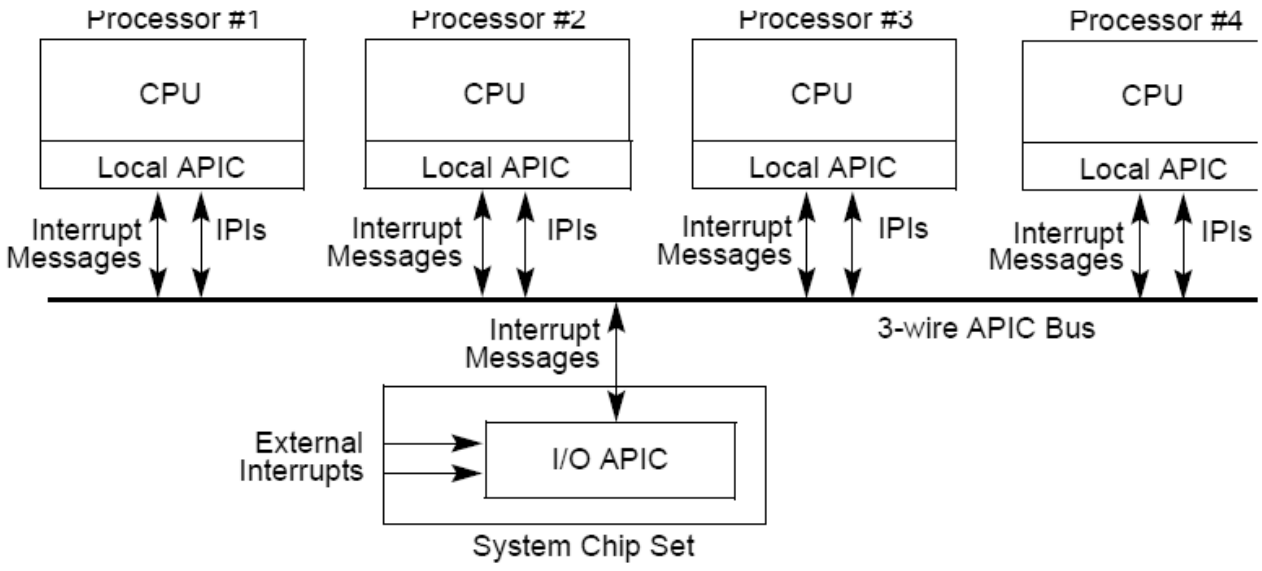
- Obrada prekida se programira preko zasebne tablice – IDT (interrupt description table)
- U registar procesora IDTR se stavlja adresa te tablice (IDTR dostupan samo u prekidnom načinu rada procesora)
- Kad se dogodi prekid, uz prekid dolazi i informacija o uzroku – broj prekida $\rightarrow N$
- Broj prekida se koristi kao indeks za IDT, uzima se N-ti redak i tamo piše koju funkciju treba pozvati za obradu tog prekida

b) izvori prekida – "prosljeđivanje prekida do procesora" (novije APIC sučelje)

- Kratica APIC – advanced programmable interrupt controller
- Uz procesor nalazi se lokalni APIC sklop (Local APIC) koji:
  - prima i prosljeđuje "lokalne" prekide procesoru:
    - lokalno spojeni uređaji, prekidi lokalnog brojila (sata), greške, ...
  - prima poruke o prekidima uređaja spojenih na I/O APIC
  - prima/šalje poruke od/prema lokalnih APIC-a drugih procesora (u višeproc. sustavima)
- U sustavu postoji I/O APIC sklop na koji su spojeni "vanjski" izvori prekida
  - s lokalnim APIC-ima komunicira preko sabirnice (šalje poruke o prekidima)
  - može se programirati: koje prekide prosljeđuje i kome

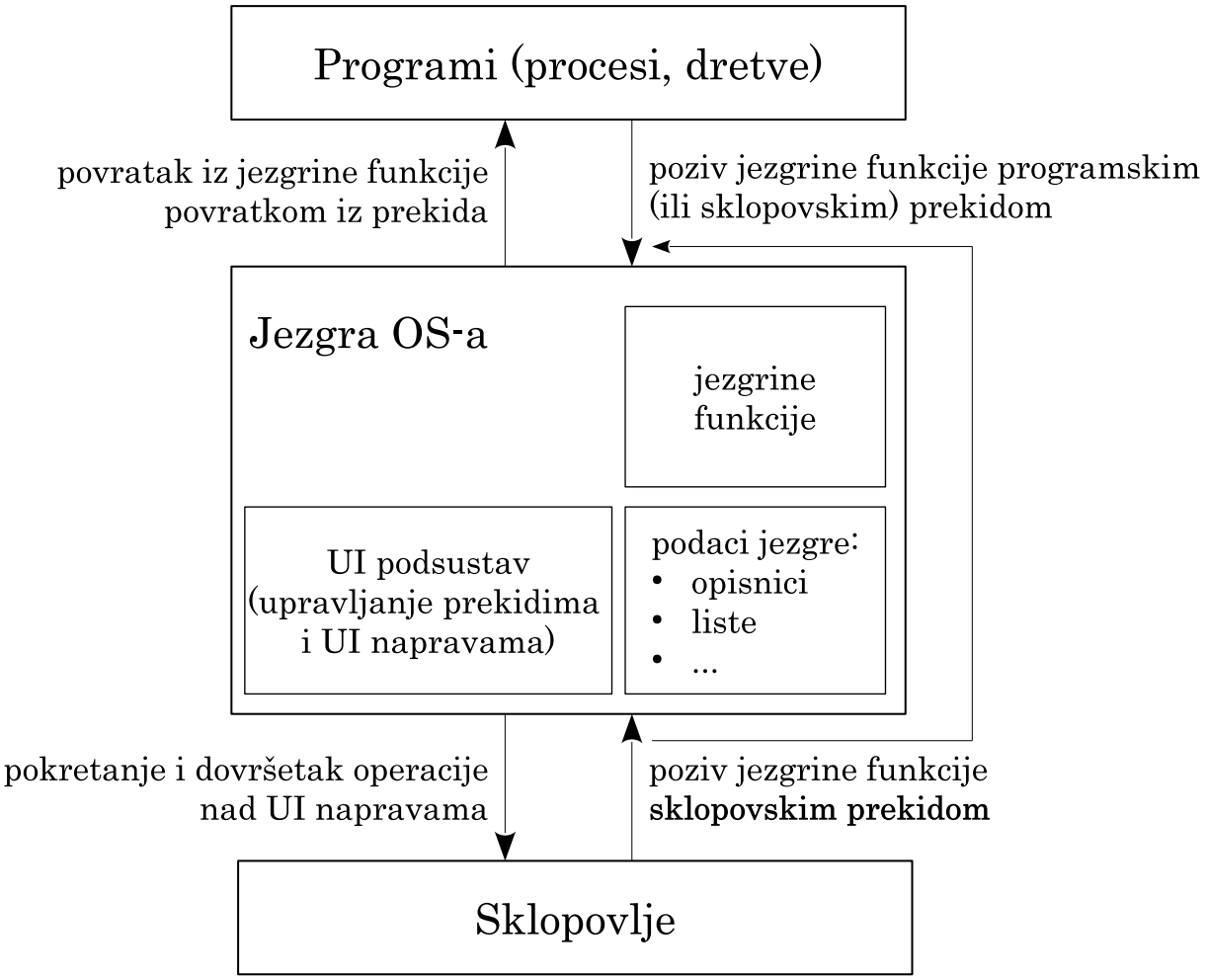
Upravljanje prekidima naprava, npr. koji se prihvaćaju a koji ne:

- na razini procesora (zastavica IE)
- na razini lokalnog APIC-a
- na razini I/O APIC-a
- na razini naprave (nju se isto može programirati da ne generira zahtjeve za prekid)

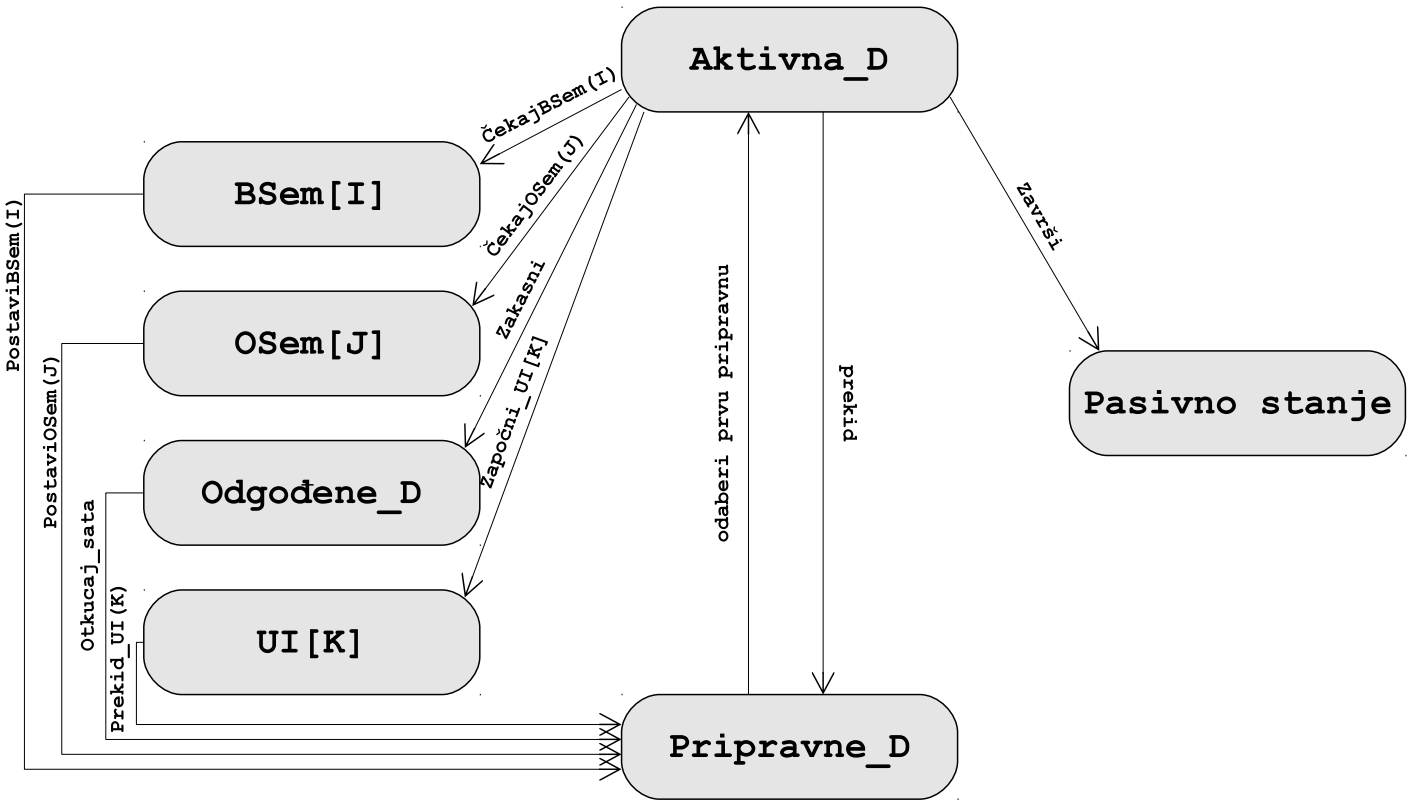


Slika 2.3. Lokalni APIC i I/O APIC na višeprocesorskim sustavima (izvor Intel)

2.2. Jednostavna jezgra OS-a



Slika 2.4. Mehanizam poziva jezginih funkcija



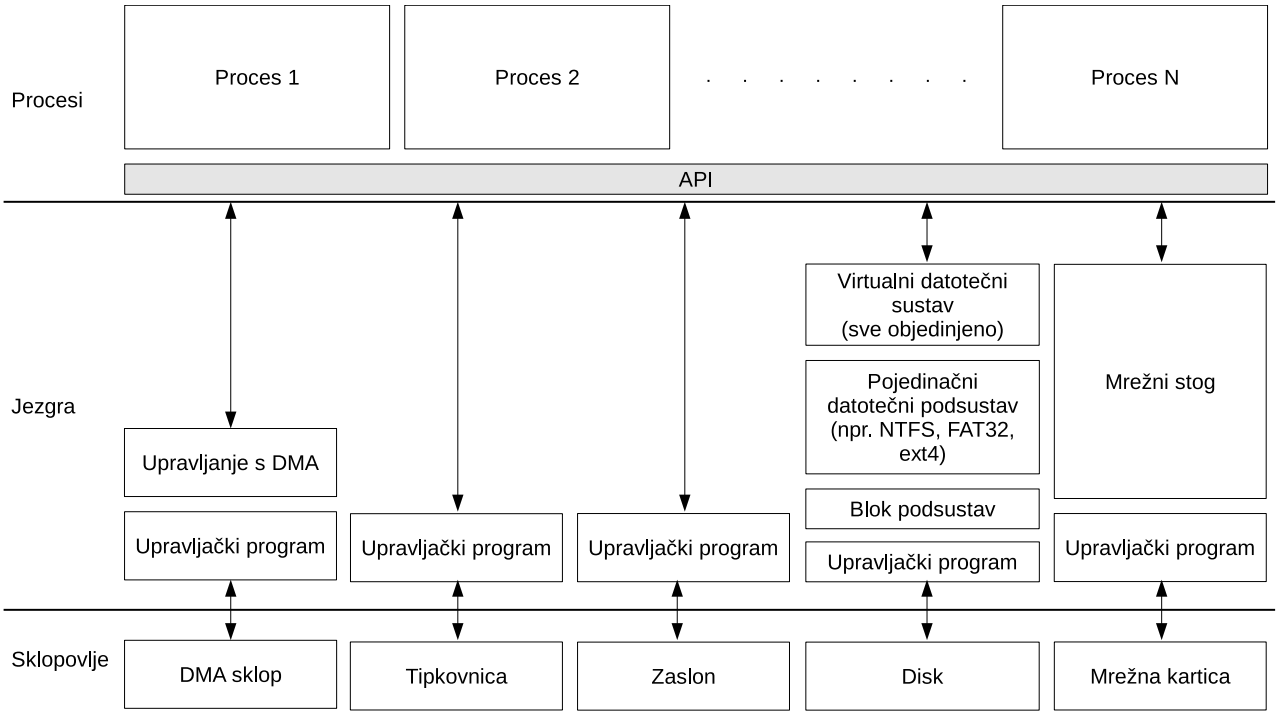
Slika 2.5. Moguća stanja dretve, jezgrine funkcije

- Jednostavni primjer jezgrinih funkcija za upravljanje UI napravama

```
j-funkcija ZAPOČNI_UI (K, parametri)
{
    stavi_u_red ( makni_prvu_iz_reda ( Aktivna_D ), UI[K] )
    pokreni UI operaciju na napravi K
    stavi_u_red ( makni_prvu_iz_reda ( Pripravne_D ), Aktivna_D )
}
```

```
j-funkcija PREKID_UI (K)
{
    stavi_u_red ( makni_prvu_iz_reda ( Aktivna_D ), Pripravne_D )
    dovrši UI operaciju na napravi K
    stavi_u_red ( makni_prvu_iz_reda ( UI[K] ), Pripravne_D )
    stavi_u_red ( makni_prvu_iz_reda ( Pripravne_D ), Aktivna_D )
}
```

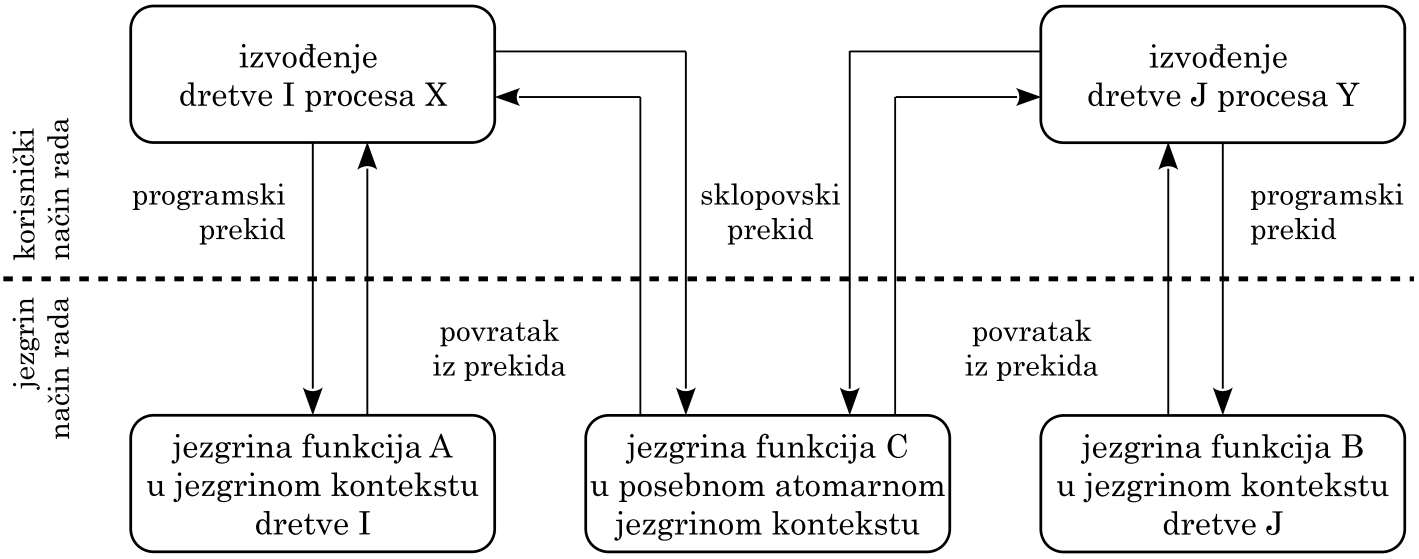
- Pretpostavljaju da naprava obrađuje zahtjeve prema redu prispijeća
- Neki problemi prikazanog pojednostavljenja:
  - naprave možda ne moraju poslуživati zahtjeve po redu prispijeća
  - operacija tražena od procesa može zahtijevati više UI operacija, možda i s više naprava



Slika 2.6. Pojednostavljena slika upravljanja napravama unutar OS-a

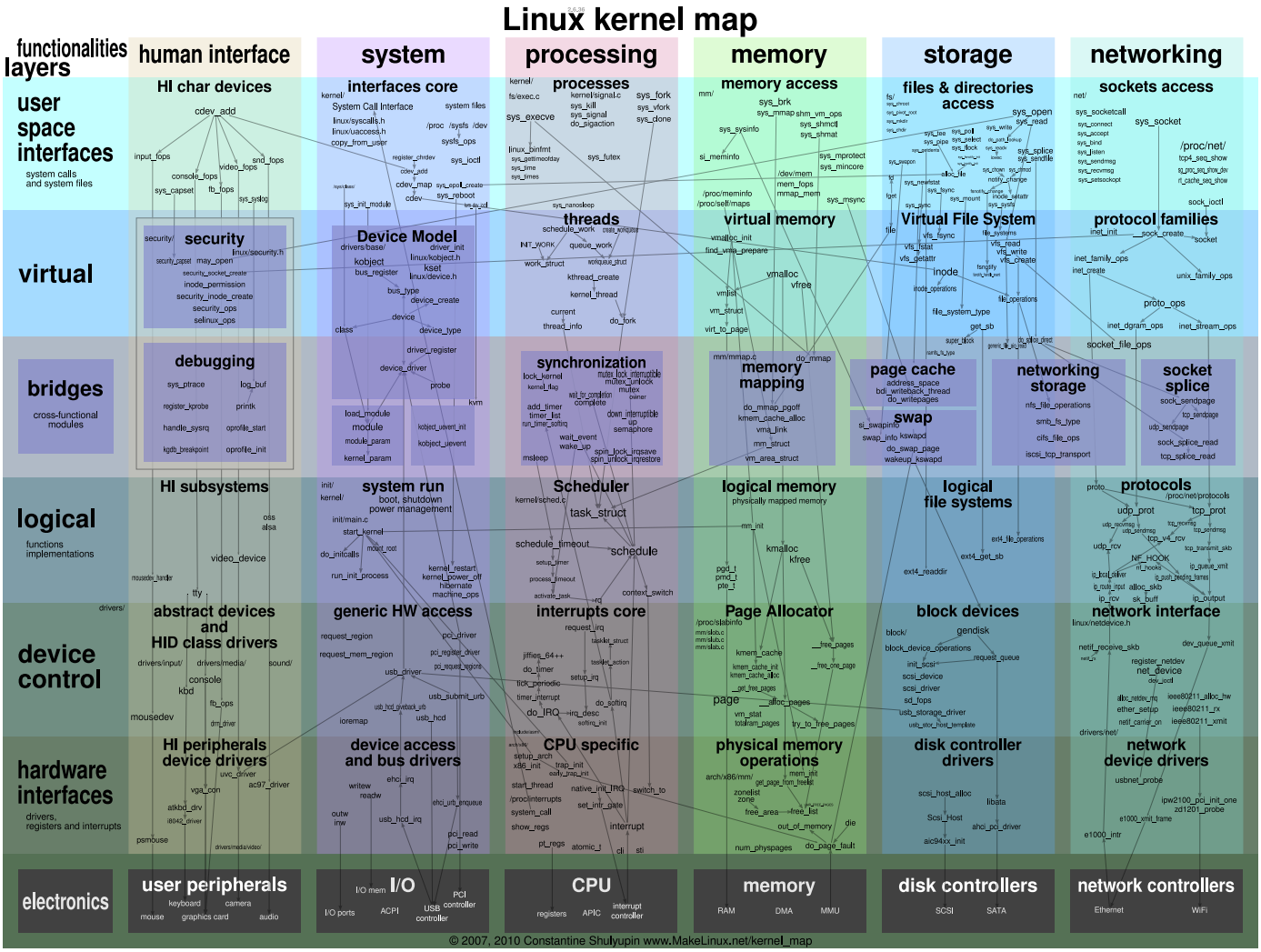
2.3. Neki mehanizmi stvarnih sustava

1. Redovi zahtjeva
   - svaki zahtjev se oblikuje kao struktura i ide u listu zahtjeva
   - tek kad je zahtjev gotov (odrađen do kraja od strane naprave i jezgre), dretva koja je tražila operaciju može nastaviti s radom
   - zahtjev tako može i duže ostati u sustavu, tražiti i složenije operacije nad napravama
2. Jezgrin kontekst dretve
   - nakon ulaska u jezgru mehanizmom programskog prekida, aktivira se jezgrin kontekst za zadanu dretvu
   - takva jezgrina dretva može biti blokirana u jezgri
   - pri blokiranju takve dretve, neka druga dretva nastavlja s radom (jezgrina ili korisnička)
   - istovremeno se može izvoditi više jezgrinih funkcija ako im nisu potrebna ista sredstva (zaključavanje se svodi na minimum)



Slika 2.7. Primjer prelaska u jezgrin način rada programskim i sklopovskim prekidima

- Stvarni sustavi su značajno složeniji, i u sklopovlju i programskoj potpori
- Složenost se u stvarnim sustavima “rješava” podjelom na podsustave i slojeve
- Slika 2.8. prikazuje internu organizaciju Linuxa, podjeljenog na podsustave i slojeve



Slika 2.8. Interna arhitektura jezgre Linuxa (`http://www.makelinux.net/kernel_map/`)

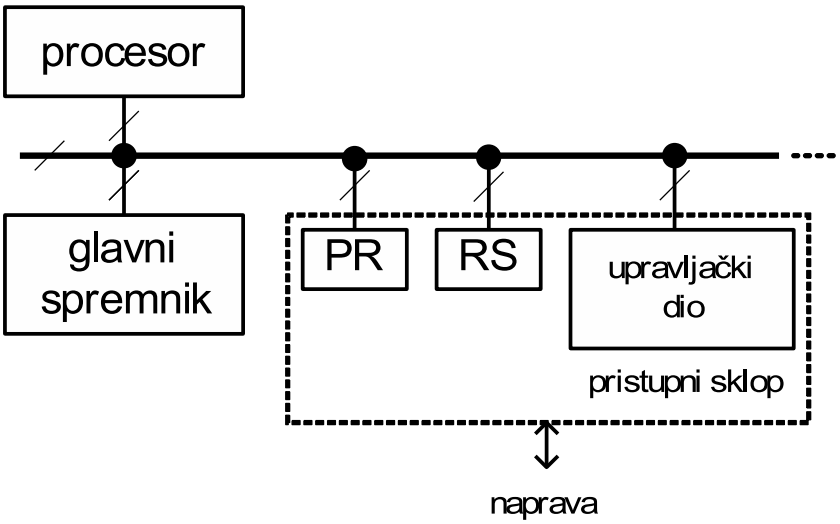
Pitanja za vježbu 2

1. Ako zanemarimo način spajanja naprave, koji su osnovni načini upravljanja napravama (posluživanja naprava)?
2. Opisati osnovna načela upravljanja radnim čekanjem, prekidima te korištenjem sklopova s izravnim pristupom spremniku (DMA).
3. U jednostavnom modelu jezgre ulazno-izlazne operacije može se pretpostaviti da naprava obavlja zadane joj naredbe slijedno. Stoga bi procesi koji su tražili takve operacije mogli biti u jedno uređenom redu, čekajući dovršetke svojih operacija. Koji su problemi ovog modela zbog specifičnosti stvarnih sustava? Kako se u stvarnim sustavima rješavaju takvi problemi?
4. Kako se rješava problem složenosti ostvarenja operacijskog sustava u stvarnim sustavima, npr. Linuxu?

3. Model naprava

3.1. Opći model naprave

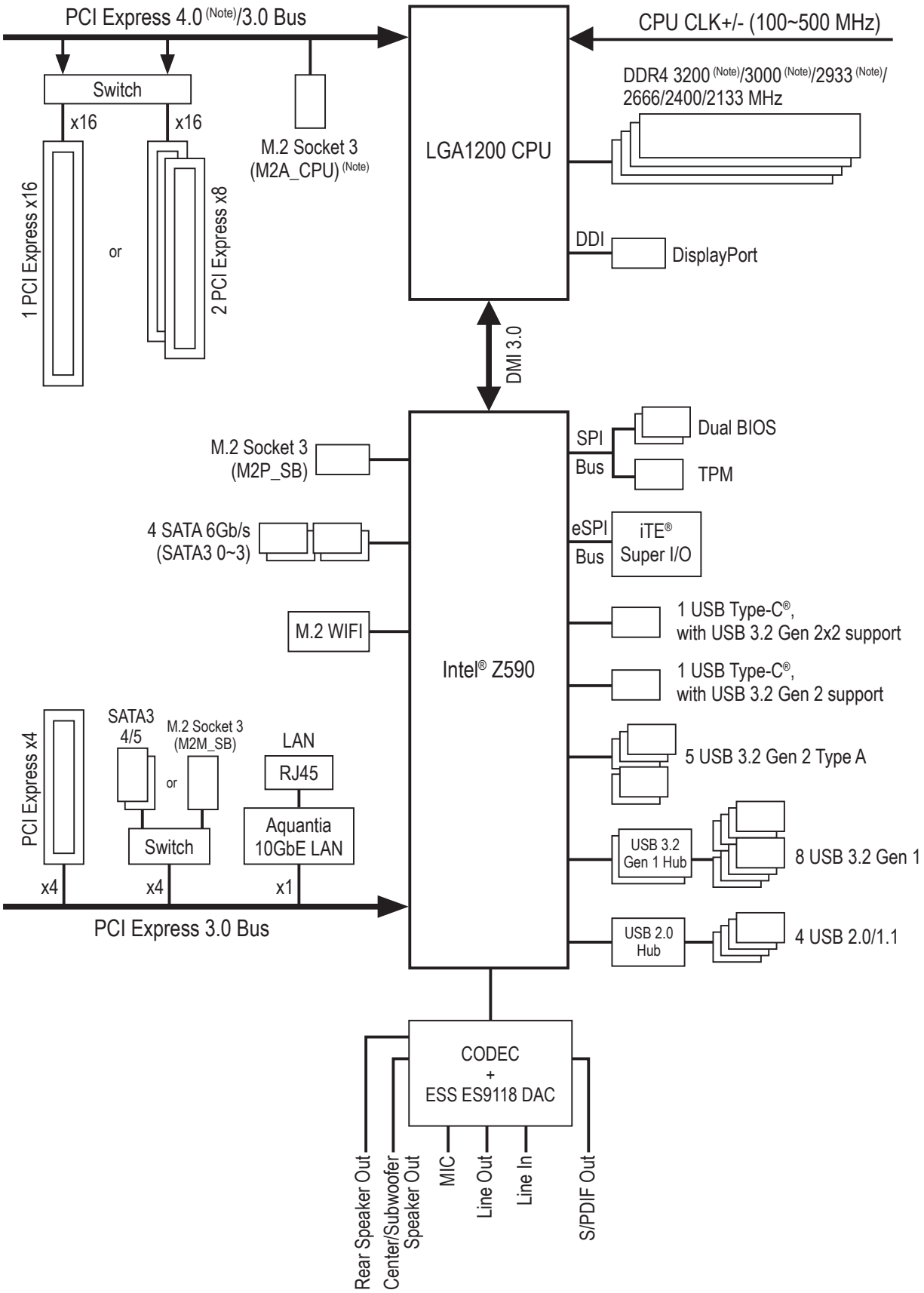
- Za adresiranje se koriste adrese ili "portovi"
  - obične adrese, preko sabirnice, kao i za memoriju (najčešće)
    * npr. `mov reg, [adr]`
  - UI vrata (portovi) s posebnim instrukcijama
    * npr. `in reg, port`
- registri: upravljački, podatkovni, statusni



Slika 3.1. Model pristupnog sklopa UI naprave

- Stvarni sustavi su uglavnom složeniji
- Napravama se pristupa izravno ili preko drugog međusklopa/kontrolera (npr. preko PCI kontrolera, USB međusklopa, ...)
- Slika 3.2. prikazuje jednu stvarnu matičnu ploču s hijerarhijski povezanim napravama, gdje su najbrže naprave na vrhu, a sporije ispod
- Ideja je da se sporije naprave stave na sporije sabirnice, da ne utječu na performanse brzih naprava (koje bi inače morale čekati duge sabirničke cikluse sporijih naprava)

Z590 AORUS MASTER Motherboard Block Diagram



Slika 3.2. Primjer arhitekture matične ploče, povezujuće komponente računala (izvor: GIGABYTE, Z590 AORUS MASTER, User manual)

3.2. Pristup napravama preko adresa

- Napravama se najčešće može pristupiti korištenjem adresa
- Adrese mogu biti prave ili virtualne
- Ako OS koristi straničenje (npr. kao što Linux koristi i u jezgrinom načinu rada), onda te adrese treba mapirati u tablici prevođenja
- Potrebna je posebna pažnja pri korištenju adresa naprava da se nešto ne optimira:
  - priručni spremnik procesora
    - treba upisati u napravu, ne samo u priručni spremnik
    - bitno kad je redoslijed upisivanja bitan
    - ponekad ne smeta
  - optimiranje izmjenom redoslijeda izvođenja susjednih nezavisnih instrukcija (engl. *out-of-order*)
    - ako se takvim instrukcijama upisuje u mapirane registre naprave takve promjene redoslijeda mogu biti problem
  - da se izbjegnu ovakvi problemi ubacuju se posebne instrukcije
- Adrese koje se koriste za komunikaciju s napravama su često mapirane u adresni prostor upravljačkog sklopa - kontrolera na koji je naprava spojena, primjerice PCI-E, USB, SATA i slično. Kontroler tada komunicira napravom na neki način (konverzijom protokola i slično).

3.3. Korištenje međuspremnika

3.3.1. Razlozi korištenja međuspremnika

- Međuspremnici se koriste radi povećanja učinkovitosti
  - oni koji ih koriste mogu raditi raznim brzinama – međuspremnik dozvoljava "gomilanje" podataka i "praznog" prostora
  - ponekad tek skup podataka čini cjelinu koji ima smisla prenositi
  - neke provjere ispravnosti prijenosa treba napraviti nad skupom podataka (paket, blok, ...)
- Naprave mogu imati zasebne, interne, međuspremnike
  - moguće i skrivene od sustava – koriste se implicitno preko sučelja naprave (npr. međuspremnik diska)
  - ili im je omogućen pristup preko registara – s iste adrese se čitaju svi podaci – međuspremnik nije vidljiv (npr. FIFO kod UART sklopa)
  - ili im je omogućen pristup preko mapiranih adresa – svaki bajt ima zasebnu adresu – međuspremnik je vidljiv (npr. PCIe naprava)
- Korištenje (dodatnih) međuspremnika u radnom spremniku
  - obično taj međuspremnik stvara upravljački program naprave
  - mogućnost puno većeg kapaciteta

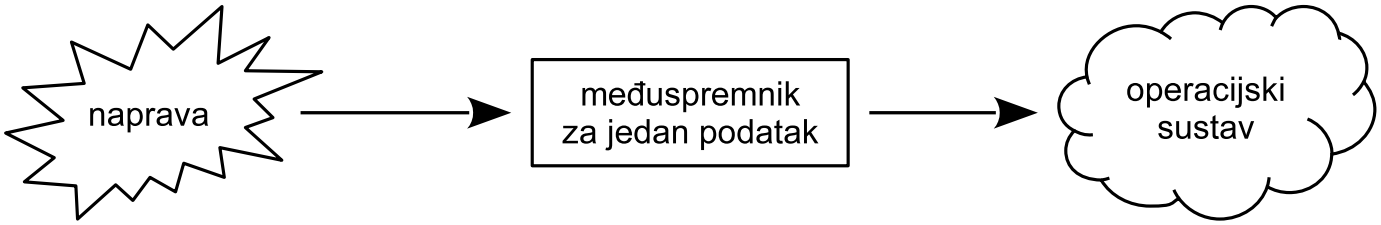
– za ulazno/izlazne naprave međuspremnik može biti podijeljen na dva dijela: za ulazne i za izlazne podatke

– efikasnije korištenje – asinkrona komunikacija s napravama

- Mnoge naprave su optimirane za blokovski prijenos podataka (kao i pristup memoriji)
  – prijenos bloka podataka je puno efikasniji nego pojedinačno prenošenje
  – stoga se često dohvaća više podataka nego je traženo u programu, očekujući da će program u nastavku rada trebati i te podatke; vrlo često se to i zbiva

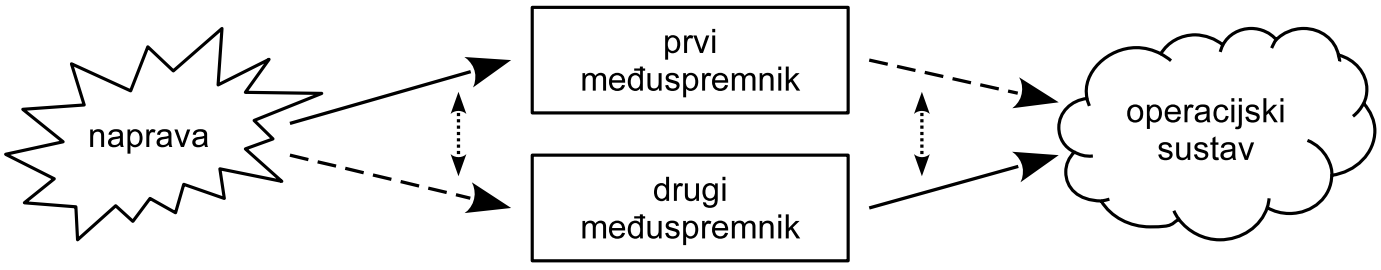
3.3.2. Tipovi međuspremnika

1. Međuspremnik za jedan podatak – u njega stane samo jedan podatak (bajt, paket, blok)
   a) ulazna naprava upiše podatak u međuspremnik
   b) tek nakon toga OS može čitati taj podatak
   c) idući podatak naprava može upisivati tek nakon što OS pročita prethodni
   d) za izlaznu napravu je obrnuto: OS prvi upisuje, naprava čita nakon toga



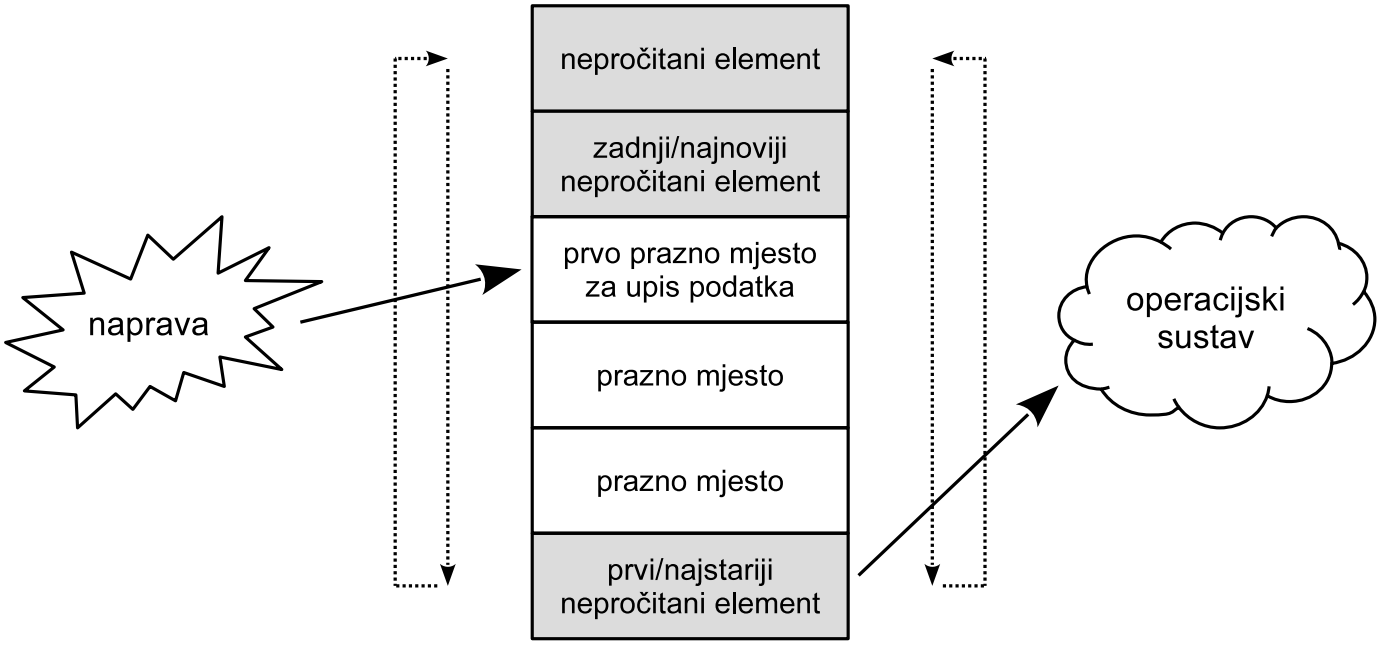
Slika 3.3. Međuspremnik za jedan podatak pri komunikaciji s ulaznom napravom

2. Dvostruki međuspremnik (engl. *double buffer*) – u prvi se piše dok se iz drugog čita, uz zamjenu uloga kad se čitanje/pisanje obavi; npr.:
   a) ulazna naprava piše u prvi, a OS može čitati iz drugog međuspremnika
   b) kad su obje operacije gotove, međuspremnici se zamjenjuju: naprava piše u drugi, a OS čita iz prvog
   c) ne moraju operacije biti paralelne, ali onda netko mora čekati; npr. ako je OS pročitao drugi, ali naprava još nije stavila novi podatak u prvi, OS mora čekati; i obratno, kada naprava mora čekati da OS pročita podatak



Slika 3.4. Dvostruki međuspremnik pri komunikaciji s ulaznom napravom

3. Kružno korištenje međuspremnika
   - proširenje koncepta dvostrukog međuspremnika na N međuspremnika
   - kad se jedno mjesto u međuspremniku popuni, idući podatak stavlja se na iduće (sudjedno) mjesto, ako je “prazno”; ako nije mora se čekati
   - kad se dođe do zadnjeg mjesta, iduće mjesto je prvo u međuspremniku (mjesta međuspremnika se kružno obilaze)



Slika 3.5. Primjer kružnog međuspremnika pri komunikaciji s ulaznom napravom

3.3.3. Kružni međuspremnik s dvostruko mapiranim dijelovima

1. Problem "klasičnog" kružnog međuspremnika je korištenje modulo aritmetike te pri pisanju i čitanju preko granica, kad se mora krenuti od početka.

Primjer 3.1. Kopiranje u međuspremnik koje prelazi gornju granicu

Početno stanje (x – popunjeni dijelovi međuspremnika):

```
----------xxxxxxxxxx--------
```

Dodavanje 13 elemenata u dva koraka:

1. dodavanje 8 elemenata na kraj (1. memcpy)

```
----------xxxxxxxxxxyyyyyyyy
```

2. dodavanje 5 elemenata na početak (2. memcpy)

```
yyyyy---------xxxxxxxxxxyyyyyyyy
```

2. Straničenje omogućava da se isti dio memorije mapira na različite adrese
   - isti segment memorije (fizičke) se dvaput mapira u procesu, prvi puta na adresu X te drugi puta na adresu X + veličina međuspremnika

- veličina međuspremnika mora biti višekratnik veličine stranice, a da bi prelaskom granice prešli na iduću stranicu u virtualnom adresnom prostoru, a zapravo se vratili na početak međuspremnika
- npr. kad bi stvarna veličina međuspremnika bila jedna stranica, onda bi u tablici prevođenja procesa dva uzastopna opisnika (koja opisuju međuspremnik) pokazivala na isti okvir

Primjer 3.2. Kopiranje u međuspremnik s dvostrukim mapiranjem

Početno stanje (x – popunjeni dijelovi međuspremnika):

```
-------------xxxxxxxxxx--------|-------------xxxxxxxxxx--------
\ 1. puta mapiran međuspremnik / \ 2. puta mapiran međuspremnik /
```

Dodavanje 13 elemenata u jednom koraku (samo jedan memcpy):

```
yyyyy---------xxxxxxxxxxyyyyyyyyy|yyyyy---------xxxxxxxxxxyyyyyyyyy
                          \------------/
                za memcpy ovo je kontinuirani dio
```

Skica ostvarenja ovakva međuspremnika, prema:
https://lo.calho.st/posts/black-magic-buffer/

```
struct kms { /* kružni međuspremnik */
    void   *ms;       /* kazaljka na dvostruko mapirani međuspremnik */
    size_t  velicina; /* veličina rezervirana za ms */
    size_t  izlaz;    /* prvo nepročitano mjesto */
    size_t  ulaz;     /* prvo slobodno mjesto, ulaz >= izlaz uvijek! */
};

int inicijaliziraj_ms(struct kms *kms, size_t velicina)
{
    /* velicina mora biti višekratnik veličine stranice */
    [...]
    x = nađi mjesta u adresnom prostoru procesa za 2 * velicina bajtova
    kms->ms = mmap(x, velicina, ...); /* zauzmi prostor za ms */

    /* mapiraj isti prostor na susjednim adresama */
    mmap(kms->ms + velicina, velicina, ...);
    kms->izlaz = 0;
    kms->ulaz = 0;
    kms->velicina = velicina;

    return 0;
}

size_t stavi_u_ms(struct kms *kms, void *podaci, size_t za_staviti)
{
    size_t slobodno = kms->velicina - (kms->ulaz - kms->izlaz);
    if(slobodno < za_staviti)
        return 0; /* ili: za_staviti = slobodno */

    memcpy(&kms->ms[kms->ulaz], podaci, za_staviti);
    kms->ulaz += za_staviti;

    return za_staviti;
}
```

```
size_t uzmi_iz_ms(struct kms *kms, void *podaci, size_t za_uzeti)
{
    size_t ima = kms->ulaz - kms->izlaz;
    if(ima < za_uzeti)
        return 0; /* ili: za_uzeti = ima */

    memcpy(podaci, &kms->ms[kms->izlaz], za_uzeti);
    kms->izlaz += za_uzeti;
    if(kms->izlaz > kms->velicina) {
        kms->izlaz -= kms->velicina;
        kms->ulaz -= kms->velicina;
    }

    return za_uzeti;
}
```

Za gornji primjer kazaljke/vrijednosti bi bile:
a) prije dodavanja 13 elemenata:

```
--------------xxxxxxxxxx--------|--------------xxxxxxxxxx--------
               |          ^kms->ulaz
               kms->izlaz
```

b) nakon dodavanja 13 elemenata:

```
yyyyy---------xxxxxxxxxxyyyyyyyyy|yyyyy---------xxxxxxxxxxyyyyyyyyy
              ^kms->izlaz              ^kms->ulaz
```

c) kada `izlaz` pređe veličinu međuspremnika, nakon čitanja 20 bajtova:

```
--yyy-------------------------|--yyy-------------------------
  |  ^kms->ulaz
  kms->izlaz
```

3.3.4. Međuspremnik i priručni spremnik

1. Međuspremnik (engl. *buffer*)
   - Pojam međuspremnik se obično odnosi na spremnik koji se koristi za prijenos podataka između dviju strana, npr. naprave i operacijskog sustava.
   - Pri prijenosu se podaci miču s one strane koja ih je kopirala u međuspremnik
   - Pri preuzimanju podataka iz međuspremnika, oni se miču iz njega
   - Podaci su samo na jednom mjestu (nema kopija podataka)
2. Priručni spremnik (engl. *cache*)
   - Priručni spremnik se koristi za ubrzanje rada
   - Kopija podataka (i instrukcija) se dohvaća da bude bliže onome tko ih koristi (procesor, naprava)
   - Postoji više kopija podataka
   - Upravljanje priručnim spremnikom može biti ostvareno sklopovljem (npr. priručni spremnik procesora)

- U slučaju korištenja naprava, moguće je "ručno" upravljanje – podaci se namjerno kopiraju iz međuspremnika naprave bez da se miču iz nje
- Priručni spremnik podataka može ostvariti kod jezgre, ali i programi, u prostoru procesa
  - pri operaciji `read` OS može dohvatiti više nego se tražilo funcijom (npr. i susjedne blokove datoteke), ali procesu dati samo ono što je tražio
  - pri operaciji `fread` sama implementacija funkcije može od OS-a tražiti više i dobiveno držati u priručnom spremniku procesa koji je ona napravila; idući zahtjev možda može biti poslužen s tim podacima, bez da se traži "pomoć" OS-a – bez poziva jezgrine funkcije (`read`)

- Kod brzih naprava treba razmisliti o načinu korištenja međuspremnika – pretjerano kopiranje podataka može usporiti operacije koje trebaju biti brze
  - podaci se najprije kopiraju u međuspremnik jezgre (npr. u obradi prekida naprave) a potom od tuda u međuspremnik procesa (u pozivu jezgrine funkcije od strane tog procesa)
  - ideja jest izbjeći ovakvo dvostruko kopiranje, primjerice mapiranjem međuspremnika izravno u prostor procesa, tako se se podaci izravno s naprave kopiraju u njega

Pitanja za vježbu 3

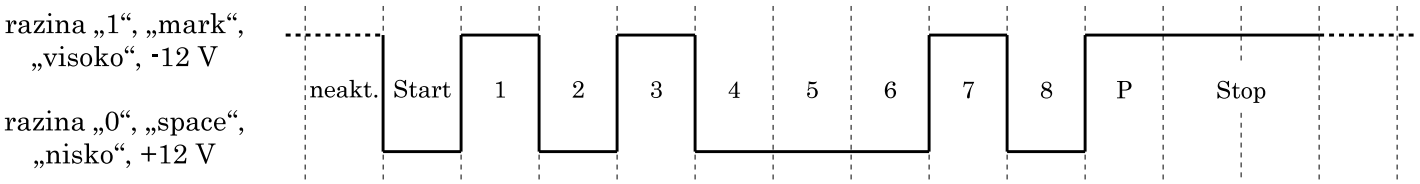
1. Kako se može pristupiti napravama, tj. njihovim upravljačkim sklopovima?
2. Zašto su stvarne arhitekture računala hijerarhijski građene, s premosnicima između različitih dijelova (sabirnica)?
3. Nekim se napravama pristupa korištenjem adresa. Koji sve problemi zbog toga mogu nastati, tj. što treba "reći procesoru" u tom slučaju?
4. Zašto se koriste međuspremnici? Koju funkcionalnost obavljaju?
5. Navesti vrste međuspremnika i opisati kako se oni koriste.
6. Usporediti međuspremnik (engl. *buffer*) i priručni spremnik (engl. *cache*).

4. Primjeri protokola za komunikaciju s napravama

U ovom prikazi ima jako puno detalja. Oni su navedeni radi lakšeg razumijevanja načela rada protokola, ali se ne traže od studenata.

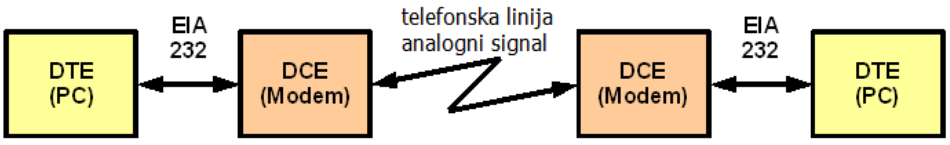
4.1. Serijska veza

- Mnoge veze se zasnivaju na prijenosu preko jednog vodiča bit-po-bit (RS-232, USB, PCIe)
- Ovdje se prvo razmatra RS-232, tj. njegova svojstva
- U jednom smjeru bitovi se prenose preko jedne linije (žice)
- Jedinica podataka je znak (5–8 bita) – grupa uzastopnih bitova
- Potrebno je sinkronizirati početak/kraj (start/stop bit)
- Bitove jednog znaka moguće je zaštititi paritetnim bitom (ali se to ne mora koristiti)



Slika 4.1. Poruka 01000101_2 duljine 8 bita, parnog pariteta uz 2 stop bita

- 2 vodiča se koriste za prijenos podataka – po jedan za prijenos u zadanom smjeru
- Za upravljanje su minimalno potrebna još dva upravljačka (RTS/CTS); pinovi standardnog priključka DB9 prikazani su u tablici 4.1.
- Sklop 16550 UART koristi međuspremnike veličine 16 bajtova za ulaz i izlaz
  - može se postaviti da generira prekid kad je unutra 1, 4, 8, ili 14 bajtova
  - svrha međuspremnike jest da se ne generira prekid prečesto
- Veća grupa podataka – znakova se šalje slijedno, znak po znak
- Pri slanju niza znakova potrebno je posebnim znakovima označiti početak i kraj niza (XON/XOFF/DLE)
- Obje strane trebaju se dogovoriti o svim ovim parametrima
- Korištenje
  - serijska veza (RS-232) se koristila za komunikaciju s modemom
  - DTE – data terminal equipment
  - DCE – data circuit-terminating equipment, data communication equipment



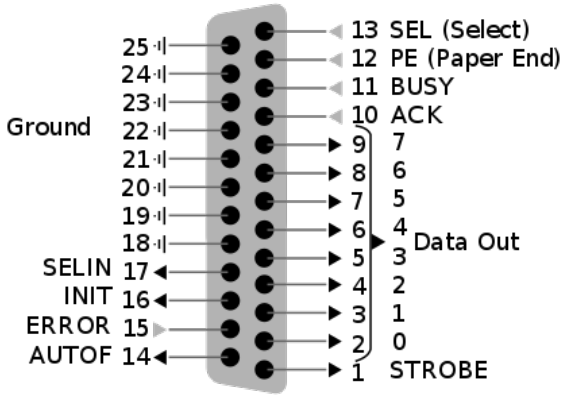
Slika 4.2. Serijska veza pri komunikaciji s modemom (slika s Wikipedije)

Tablica 4.1. Priključci za serijsku vezu

Izvorni naziv	kratica	DTE	DCE	Za što se koristi
Transmitted Data	TxD	izlaz	ulaz	Prijenos podataka: DTE ⇒ DCE
Received Data	RxD	ulaz	izlaz	Prijenos podataka: DCE ⇒ DTE
Request To Send	RTS	izlaz	ulaz	DTE traži da DCE počne slati podatke
Ready To Receive	RTR	izlaz	ulaz	DTE je spreman za prihvat podataka
Clear To Send	CTS	ulaz	izlaz	DCE je spreman za prihvat podataka
Data Set Ready	DSR	ulaz	izlaz	DCE je spreman za prihvat i slanje
Data Carrier Detect	DCD	ulaz	izlaz	DCE javlja da je veza uspostavljena
Data Terminal Ready	DTR	izlaz	ulaz	DTE je spreman za komunikaciju s DCE
Ring Indicator	RI	ulaz	izlaz	DCE je detektirao signal za poziv

4.2. Paralelna veza

- Bitovi koji čine jednu informaciju (npr. jedan znak) se šalju paralelno preko više linija
- Ideja je da se u jednom ciklusu signala prenese više bitova, npr. bajt ili više njih (2, 4, 8)
- Sinkronizacija dodatnim signalnim linijama ide nakon svakog bita, tj. jednog znaka poslanog paralelno preko više linija
- Primjer LPT: paralelni port DB-25 prema slici 4.3. (za pisač); više se gotovo ne koristi; zamijenio ga USB
- Primjer PCI: priključak za kartice na matičnoj ploči; zamijenio ga je za PCIe koji je serijski
- Previše linija potrebno (podatkovne i za sinkronizaciju), stvara puno smetnji
- Previše sinkronizacije ograničava brzinu prijenosa na većim udaljenostima
- Zato se danas sve više koristi serijska veza, osim na vrlo brzim sabirnicama, npr. procesor – memorija; ali je zato memorija jako blizu procesora



Slika 4.3. Oznake priključaka za DB-25 (slika s Wikipedije)

4.3. USB

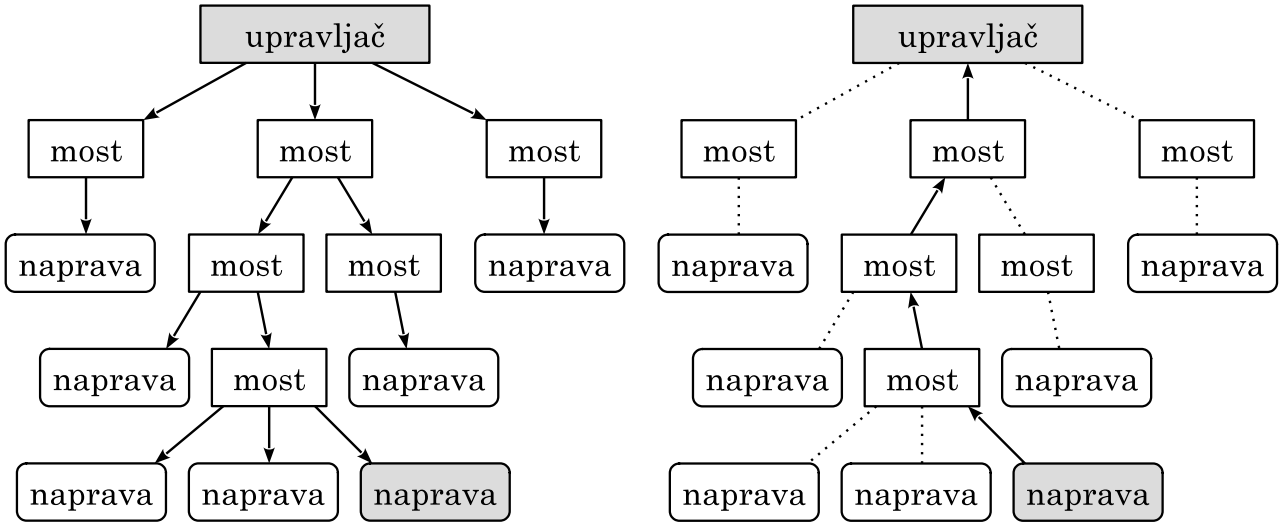
Universal Serial Bus – Univerzalna serijska sabirnica

4.3.1. Zašto USB?

- Uvedena da omogući jednostavan (i jeftin) način spajanja razne periferije na računalo (tipkovnica, miš, pisač, memorijska kartica, . . .)
- Razni priključci, prilagođeni napravama, jednostavni za korištenje
- Napredovala s vremenom: USB 1, 2, 3, 4
- Novije verzije su donijele veće brzine, složenije priključke (npr. Type-C)
- U nastavku će biti ukratko opisano kako USB radi, od fizičkog sloja do prijenosa poruka

4.3.2. "Sabirnica"

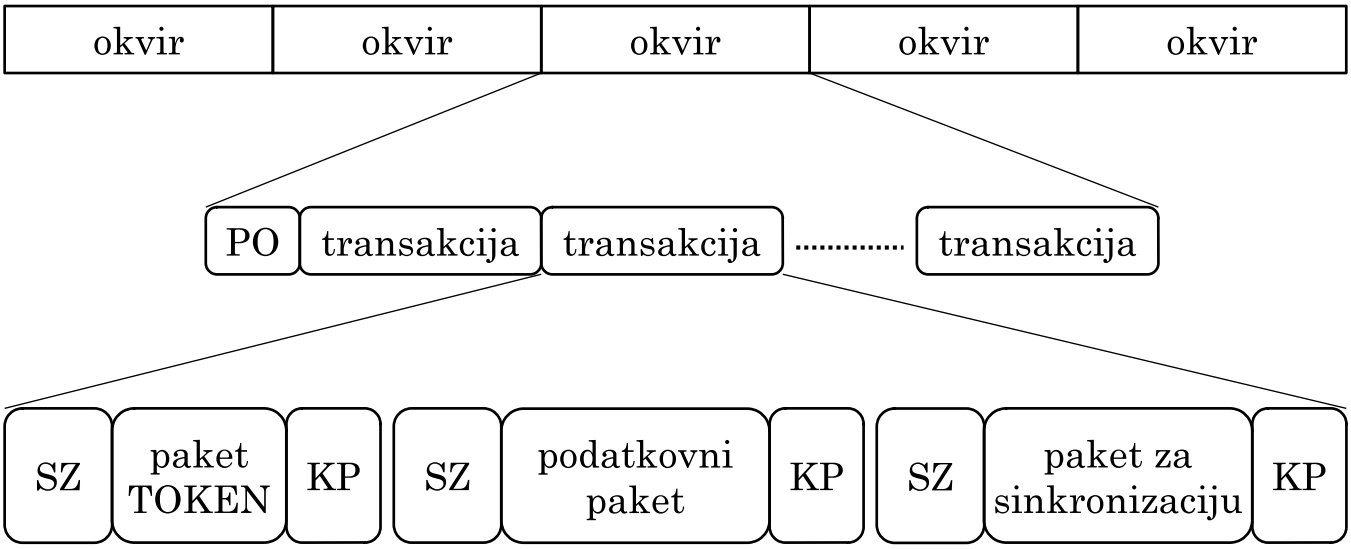
- Sabirnica povezuje naprave na računalo
- Naprave mogu biti obične ili mostovi (engl. *hub*) na koje se mogu spojiti i druge naprave i mostovi
- Sabirnica je upravljana s jednog, glavnog/upravljačkog čvora – u nastavku *upravljač*
  - Izvorni naziv za upravljač: host ili root hub (tj. host upravlja preko root hub-a)
- Upravljač započinje svaku razmjenu poruka: komunikacija se uvijek odvija samo između upravljača i neke naprave
- Logički, sve su naprave na zajedničkoj sabirnici
- Fizički, naprave su najčešće neizravno spojene preko mostova, čineći stablo s korijenom u upravljaču i listovima u napravama (slika 4.4.)
- Zbog vremenskih ograničenja, najviše pet mostova može biti između upravljača i naprave
- Pri slanju podataka od upravljača prema napravi, oni se pošalju svima – most primljene podatke odozgora (od upravljača) proslijedi svim napravama ili mostovima spojenim na njega (slika 4.4. lijevo)
- Pri slanju podataka od naprave prema upravljaču koristi se samo jedna staza (slika 4.4. desno)



Slika 4.4. Primjer USB stabla, s oznakom puta podataka pri slanju i primanju

4.3.3. Komunikacija

- Svaka naprava dobiva (nakon spajanja) adresu: 7-bitovni broj
- Na jedan upravljač ukupno može biti spojeno 127 naprava
- Upravljač svaku napravu periodički proziva – pita ju ima li nešto za javiti, podatke ili status
- Koristi se period od 1 ms ili kraći, 125 μs za USB 2+
- Komunikacija je podijeljena u okvire (engl. *frame*)
- Svaki okvir se sastoji od oznake početka okvira PO (engl. *Start of Frame – SOF*) te jedne ili više transakcija
- Svaka transakcija se sastoji nekoliko paketa, ovisno o tipu transakcije
- Slika 4.5. prikazuje primjer prijenos podataka kod kojeg se transakcija sastoji od tri paketa: paketa TOKEN, podatkovnog paketa i paketa sinkronizacije



Slika 4.5. Primjer prijenosa okvira, transakcija i paketa

- Svaki se paket (na fizičkoj razini) sastoji od tri dijela
  1. sinkronizacijskog zaglavlja (SZ, sync)
  2. tijela paketa (paket podatkovne razine)

3. oznake kraja paketa (KP, End-of-Packet:EOP)

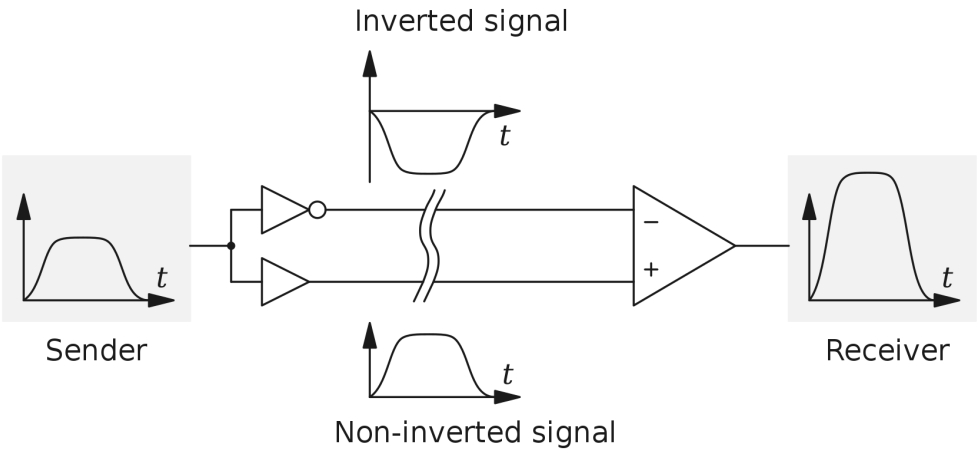
- Tip paketa određen je prvim bajtom paketa (prvi bajt nakon SZ) – PID – identifikator paketa:
  1. TOKEN paketi (IN, OUT, SETUP, PING, Start-of-frame:SOF – oznaka početka okvira PO)
  2. paketi za prijenos podataka (DATA0/1/2, cirkularno)
  3. paketi za sinkronizaciju (handshake, ACK, NAK, ...)
- Pakete tipa TOKEN šalje upravljač na početku transakcije
- TOKEN IN – traži se odgovor od naprave
- TOKEN OUT – šalje se podatak napravi (paket odmah iza ovoga)
- Veličina podataka u podatkovnom paketu može biti do 1 KB (ili manje ovisno o protokolu)
- Uobičajena komunikacija za slanje/primanje podataka uključuje tri paketa:
  1. TOKEN-IN/OUT – šalje upravljač
  2. paket s podacima – ovisno o smjeru: OUT-upravljač, IN-naprava
  3. sinkronizacijski paket (ACK) – ovisno o smjeru: OUT-naprava, IN-upravljač
- TOKEN paketi sadrže u sebi adresu "naprave" s kojom žele komunicirati
- Adresa se sastoji od same adrese naprave (7-bitovne adrese) te od broja funkcije naprave (engl. *end-point*)

4.3.4. Logička komunikacija s napravom

- Naprava može imati više "funkcija"
- Svaka funkcija (engl. *endpoint*) ima svoj redni broj (počevši s nulom), koji je dodijeljen pri inicijalizaciji naprave
- Do 32 funkcije po napravi, 16 ulaznih, 16 izlaznih
- Veza upravljač–naprava je zapravo veza upravljač–funkcija
- Veza upravljač–funkcija se ostvaruje preko mehanizma cjevovoda (na višoj razini!)
- Za razliku od funkcija, cjevovodi se otvaraju i zatvaraju, po potrebi
- Dva tipa cjevovoda:
  1. cjevovod za razmjenu poruka (dvosmjerni)
  2. cjevovod za protok podataka (jednosmjerni)
     a) Izokroni prijenosi (engl. *Isochronous*) – garantira se propusnost, ali s mogućim gubicima podataka
     b) Prekidni prijenosi – za brze odgovore na događaje
     c) Veliki prijenosi (engl. *Bulk transfers*) – za prijenos veće količine podataka – ne garantiraju se ni propusnost ni kašnjenja – koriste se slobodni ciklusi na sabirnici
- Funkcije mogu biti grupirane u sučelja (engl. *interface*) koje definira neku operaciju naprave

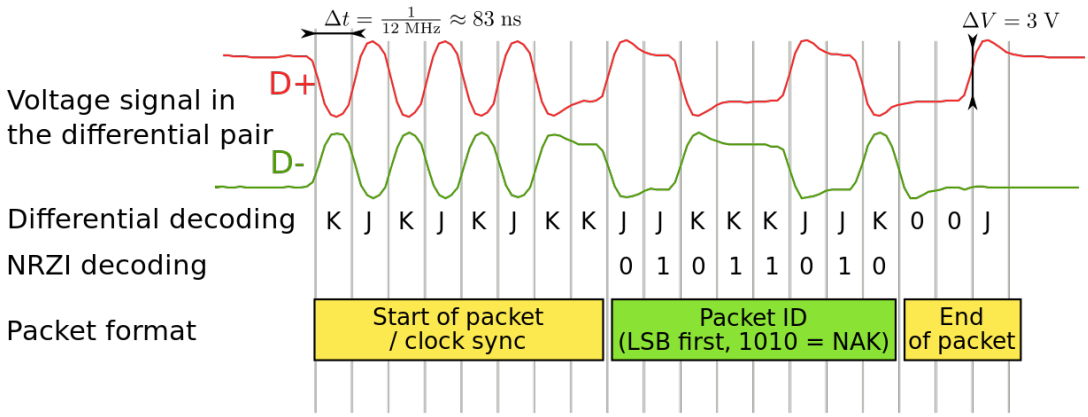
4.3.5. Fizička razina

- USB 1 i 2 koriste 4 žice za spoj: $V_{CC} = 5V$, GND, $D+$ i $D-$
- $D+$ i $D-$ – za prijenos podataka u jednom ili drugom smjeru (ali ne istovremeno)
- USB 3 i 4 koriste dodatne vodiče za brži i istovremeno obostrani prijenos (+2/3 para)
- Signal se prenosi u "normalnom" i "invertiranom" stanju (engl. *differential signalling*) (slika 4.6.)
- Ideja je smanjiti utjecaj signala na okolinu
- USB 3+ koristi obložene vodiče (zbog većih frekvencija)



Slika 4.6. Diferencijalna signalizacija (slika s Wikipedije)

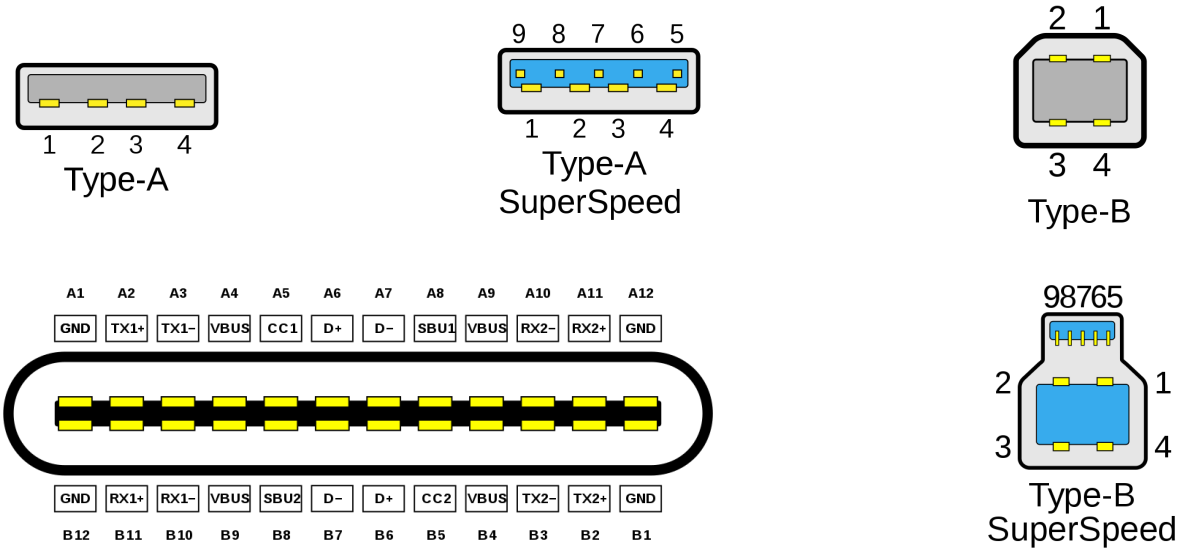
- Na fizičkoj razini koristi se kodiranje Non-return-to-zero inverted (NRZI)
  - Uz definiranu frekvenciju, logička nula predstavlja promjenu u tom taktu te bez promjene za logičku jedinicu
- Svaki prijenos paketa započinje sa sinkronizacijskim zaglavljem (SZ)
  - njegova je namjena da odredišna strana sinkronizira svoj sat
  - broj koji se razmjenjuje je 00000001_2
  - svaka nula predstavlja promjenu stanja
- Slijedi podatkovni dio paketa (započinje s PID te ostatak ovisno o tipu paketa)
- Kraj prijenosa (kraj paketa, KP, End-of-Packet:EOP) označen je tri ciklusa sata: u prva dva oba su signala $D+$ i $D-$ nisko; u trećem je promjena u jednom.
- Slika 4.7. prikazuje signale pri prijenosu jednog NAK paketa
- Kodiranje podataka (između SZ i KP):
  - USB 1/2/3: 8b/10b kodiranje
    - za svaku kombinaciju od 8 bita postoji “znak” od 10 bita koji se šalje umjesto 8 bita
    - potrebno radi minimalne aktivnosti signala
  - USB 3.1: 128b/130b; USB 4: 64/66



Slika 4.7. Primjer signala za prijenos paketa (slika s Wikipedije)

4.3.6. Tipovi naprava – podrška operacijskog sustava

- USB definira nekoliko tipova naprava – klasa naprava, korištenjem 8-bitovnog koda
- Taj broj se razmjenjuje s napravom pri njenoj inicijalizaciji
- Ideja je da posebni upravljački programi nisu potrebni za napravu koja spada u neku kategoriju – da se za nju mogu koristiti uobičajeni upravljački programi za takvu klasu naprave (koje OS već ima)
- Primjeri klasa: audio naprava, naprave za umrežavanje, naprava sučelja prema korisniku (miš, tipkovnica), pisač, podatkovna naprava, video, ...
- USB standard definira nekoliko brzina rada (koje se dogovaraju s napravama):
  1. niska brzina (engl. *Low speed, LS*) – 1,5 Mbit/s
  2. puna brzina (engl. *Full speed, FS*) – 12 Mbit/s
  3. velika brzina (engl. *High speed, HS*) – 480 Mbit/s
  4. super brzina (engl. *SuperSpeed, SS*) uz dva dodatna oklopljena para vodiča – 5 Gbit/s
  5. super brzina plus (engl. *SuperSpeed+, SS+*) uz dva dodatna para vodiča – 10 Gbit/s (20/40 uz USB 3.2/4 i Type C priključak)

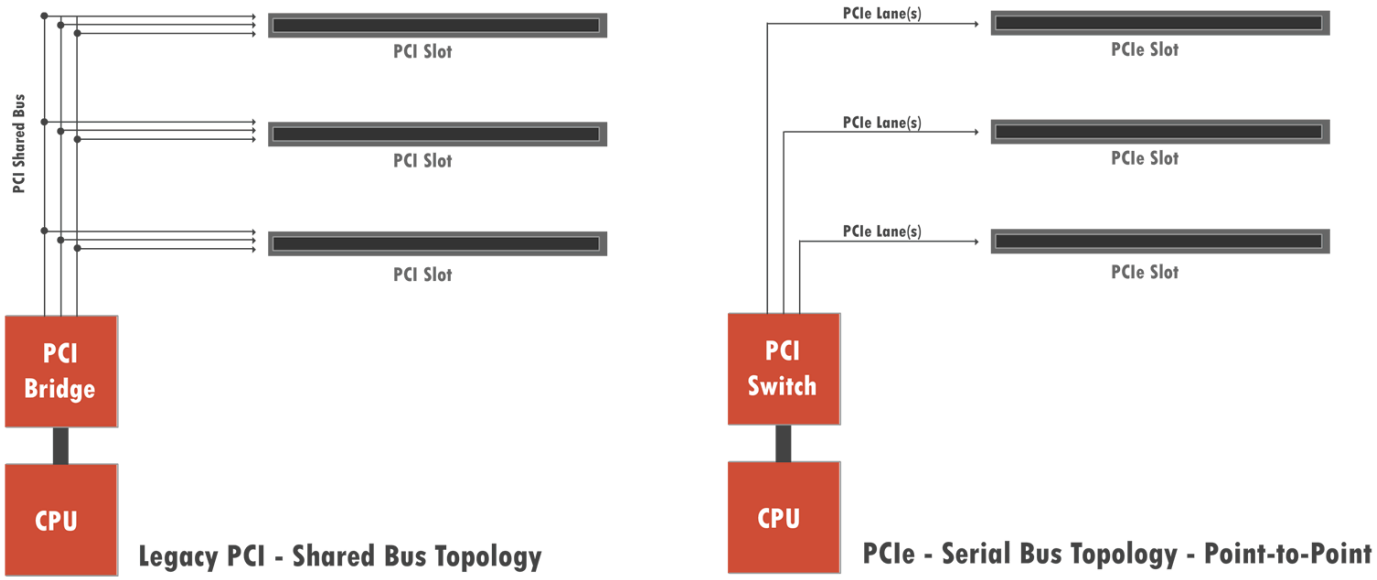


Slika 4.8. Type A, B i C priključci (slike s Wikipedije)

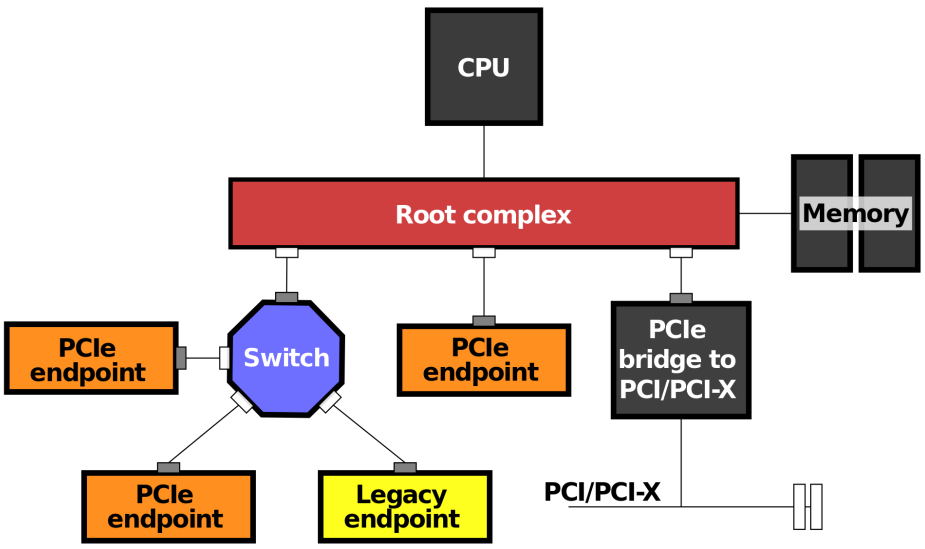
4.4. PCI Express

PCIe, Peripheral Component Interconnect Express

- Zamjenjuje PCI, na nižoj razini
- Problemi sabirnice PCI:
  - zajednička sabirnica (usko grlo), potreban i arbiter
  - komunikacija samo u jednom smjeru istovremeno
  - previše signala, loše za sinkronizaciju, ograničava brzinu
  - zbog sinkronizacije takta, najsporija naprava diktira tempo
- PCIe:
  - izravna komunikacija između dviju strana (npr. naprave i PCIe kontrolera)
  - istovremena dvosmjerna komunikacija (engl. *full duplex*)
  - serijska komunikacija po pojedinim stazama (engl. *lane*)



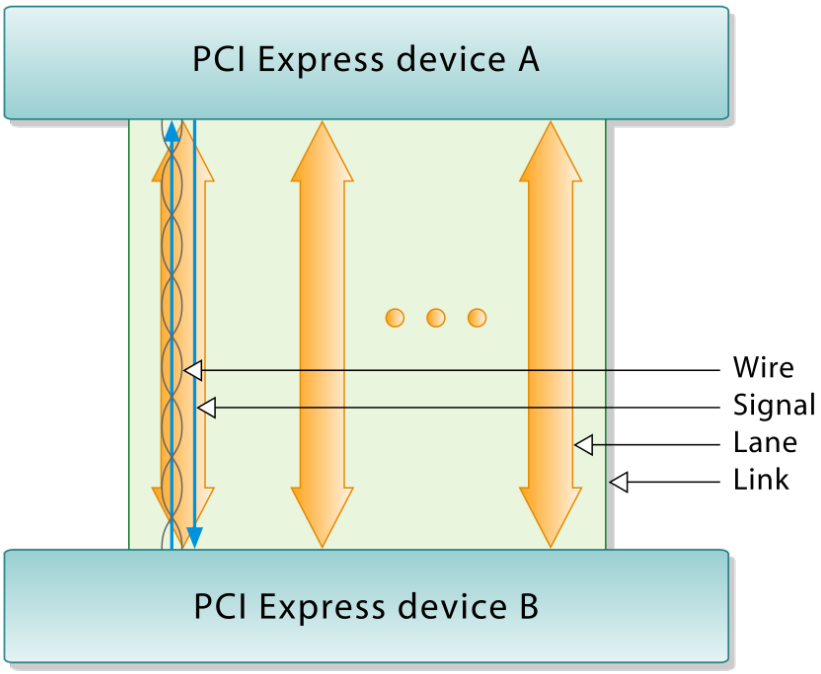
Slika 4.9. Usporedba PCI i PCIe prema načinu spajanja (slika s Wikipedije)



Slika 4.10. Primjer povezivanje naprava na PCIe (slika s Wikipedije)

Detalji PCIe komunikacije preko staza

- Svaka veza (engl. *link*) između dviju naprava povezanih preko PCIe se sastoji od jedne ili više staza (engl. *lane*)
- Oznake uz PCIe utore: x1, x2, x4, x8, x16, x32 – toliko može biti staza
- Dvosmjerna komunikacija na svakoj stazi
- Za svaki smjer dva vodiča (slika 4.6.), ukupno četiri vodiča za svaku stazu (lane)
  - signal se prenosi u "normalnom" i "invertiranom" stanju (engl. *differential signalling*)
  - na taj način najmanje "zagađuje" okolinu
- 8b/10b kodiranje za PCIe 1 i 2, 128b/130b za PCIe 3
  - npr. 128b/130b => za 128 bita korisne informacije preko veze se šalje 130 bita
- Podaci se šalju u "paketima"
  - pri slanju, paketi se podijele na dijelove, koji se onda paralelno šalju različitim stazama
  - ona druga strana treba primljene dijelove posložiti u paket



Slika 4.11. PCIe veza (slika s Wikipedije)

Paketi

- Na fizičkoj, podatkovnoj i transakcijskoj razini
  - PCIe Physical Layer (PHY)
  - data link layer packet (DLLP)
  - transaction layer packet (TLP)
- Veličina paketa je višekratnik od 32 bita (u ovom kontekstu 32 bita je *double word*)
- Format paketa:
  - 1 B: startni bajt (fizička razina)
  - 2 B: redni broj – svaki idući je za jedan veći (podatkovna razina)

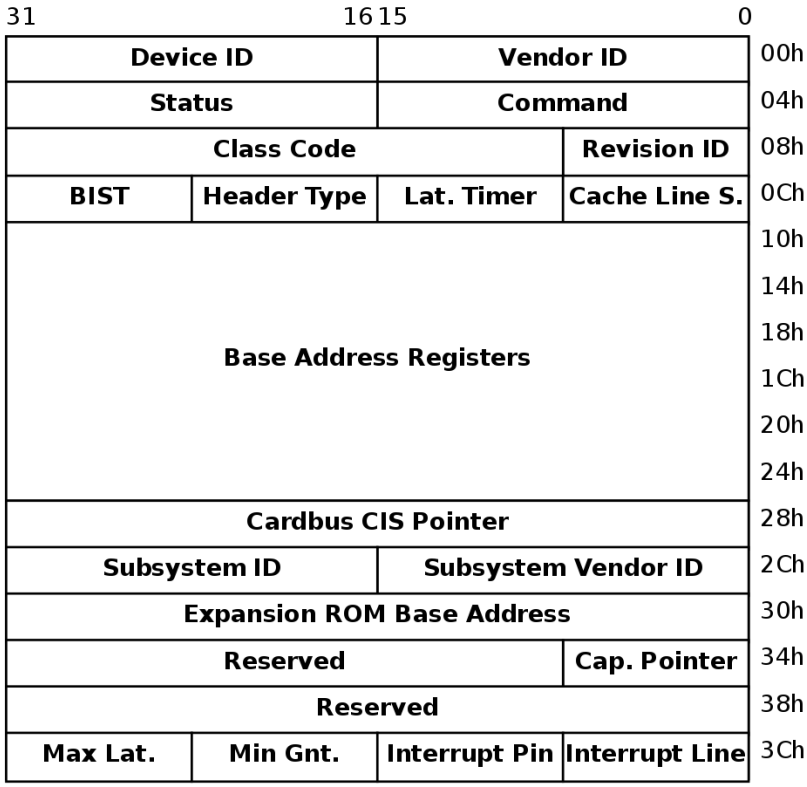
  - 12-16 B: TLP zaglavlje (transakcijska razina)
  - 0-4 KB: podaci koji se prenose (transakcijska razina)
  - ECRC 4 B: opcionalna zaštita TLP razine (transakcijska razina)
  - LCRC 4 B: zaštita DLLP razine (podatkovna razina)
  - završni bajt (fizička razina)
- Svaki paket se potvrđuje s ACK ili NAK porukama (paketima) ako je bilo grešaka u prijenosu
- Da ne bi došlo do zagušenja, naprava javlja stanje svog međuspremnika – "kredit" – ona druga strana treba paziti da ne pošalje više od toga; kad se u međuspremniku oslobodi nešto mjesta ponovno se šalje osvježena vrijednost kredita
- svojstva PCIe 3.0:
  - 8 GHz => 8 GT/s $\approx$ 1 GB/s u jednom smjeru
  - za 16 staza (x16), dvosmjerno $\approx$ 32 GB/s
- Preko PCIe sučelja (opisanog) razmjenjuju se PCI zahtjevi te zahtjevi za prekid

4.4.1. PCI adrese, naredbe, postavljanje

- Identifikacija pojedine naprave, tj. funkcije naprave sastoji se od:
  - adresa segmenta (engl. *PCI Segment Group*) – 16 bita (samo PCIe)
  - adrese PCI sabirnice (engl. *bus*) – 8 bita
  - adrese naprave – 5 bita
  - adrese funkcije – 3 bita
- Inicijalizacija naprave (funkcije) (npr. BIOS ili OS):
  - mora se napraviti "ručno", "prozivanjem" (šalju se poruke)
  - kad se ustanovi da je neka naprava prisutna treba ju inicijalizirati:
    * odrediti adrese, tj. regije na kojima će ona biti vidljiva (veličine od 16 B do 3 GB)
    * kontroler dobiva te adrese da bi mogao na njih odgovarati (od procesora, tj. glavne sabirnice) i proslijediti dalje prema napravi
    * adrese se upisuju u napravu, tj. u zaglavlje konfiguracijskog bloka (slika 4.12.)
    * osim navedenih 64 B, konfiguracijski blok sadrži ukupno 256 B, tj. do 4096 za PCIe
    * ostatak konfiguracijskog bloka je ovisan o napravi
    * može se koristiti i za opise sposobnosti (engl. *capabilities*)
- Naprave se dalje koriste preko njihovih adresa (logički, i dalje se koristi PCIe)
- Naredbe napravama – ima ih 12 (sve); 4 najvažnije: čitaj/piši, čitaj/piši iz/u postavke

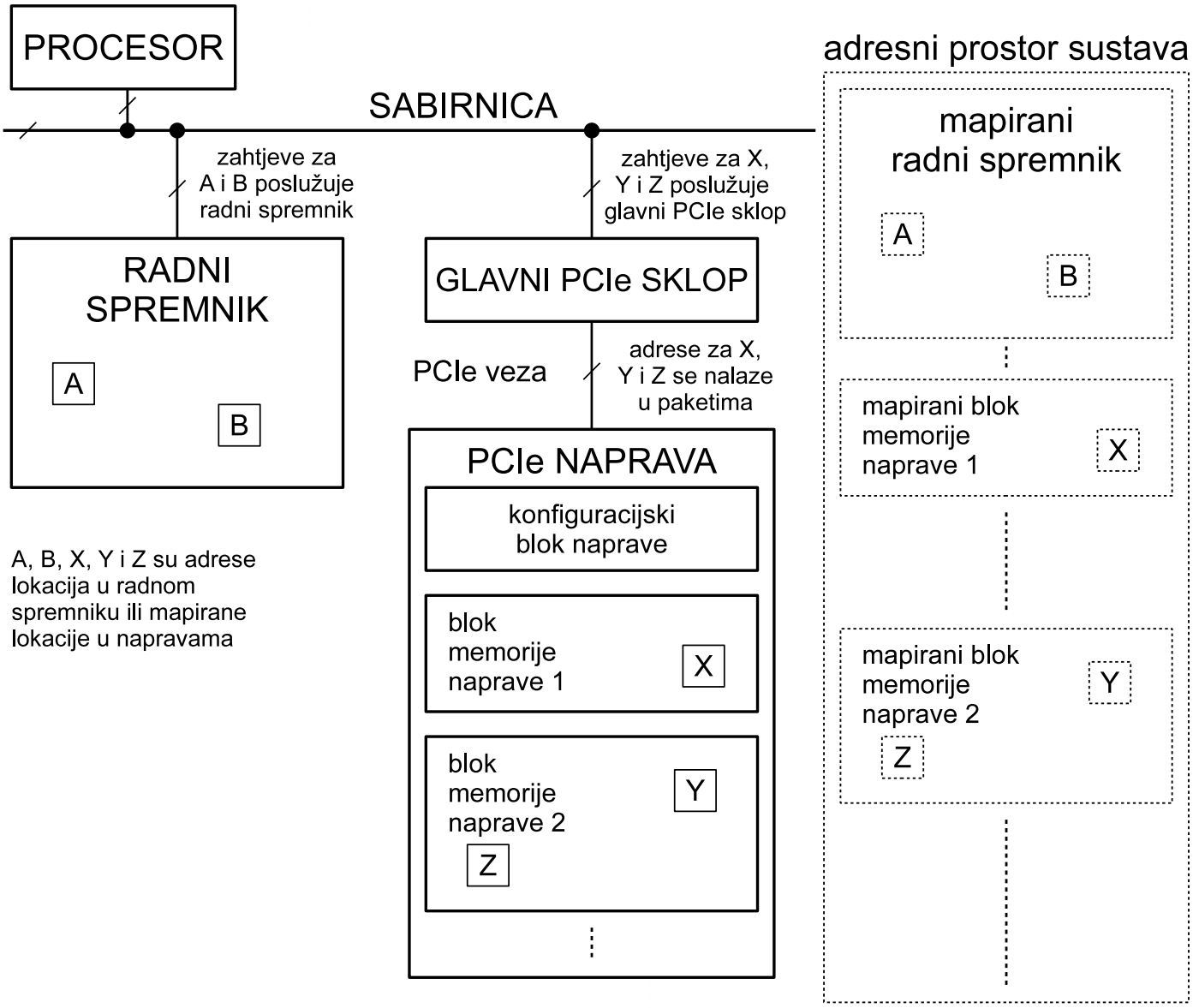
Najvažnija polja zaglavlja konfiguracijskog bloka

- Device ID, Vendor ID, Subsystem ID, Subsystem Vendor ID
  - da OS (ili BIOS) dozna o kakvoj se napravi radi
- Status – za odgovor na podržane mogućnosti i dojavu greške



Slika 4.12. Zaglavlje konfiguracijskog bloka za PCI (za tip 0 – naprave) (slika s Wikipedije)

- Command – bitmaska, preko koje se mogu omogućiti ili onemogućiti neke značajke
- Header Type – Type 0 za naprave, Type 1 za root, switch, bridge, ...
- Interrupt Pin, Interrupt Line – koji prekid da naprava koristi (šalje)
- Base Address Registers (BAR)
  - BAR0-BAR5 do 6 32-bitovnih registara (ili manje 64-bitovnih)
  - OS upiše adresu memorije
  - da bi doznao koliko taj segment treba biti velik upiše sve jedinice te pročita vrijednost (i napravi dvojni komplement), pa opet upiše adresu
  - kad se koristi 64 bita onda se koriste dvije takve lokacije
  - ilustracija s adresama prikazana je na slici 4.13.



Slika 4.13. Primjer sustava s jednom PCIe napravom

4.5. Serial ATA

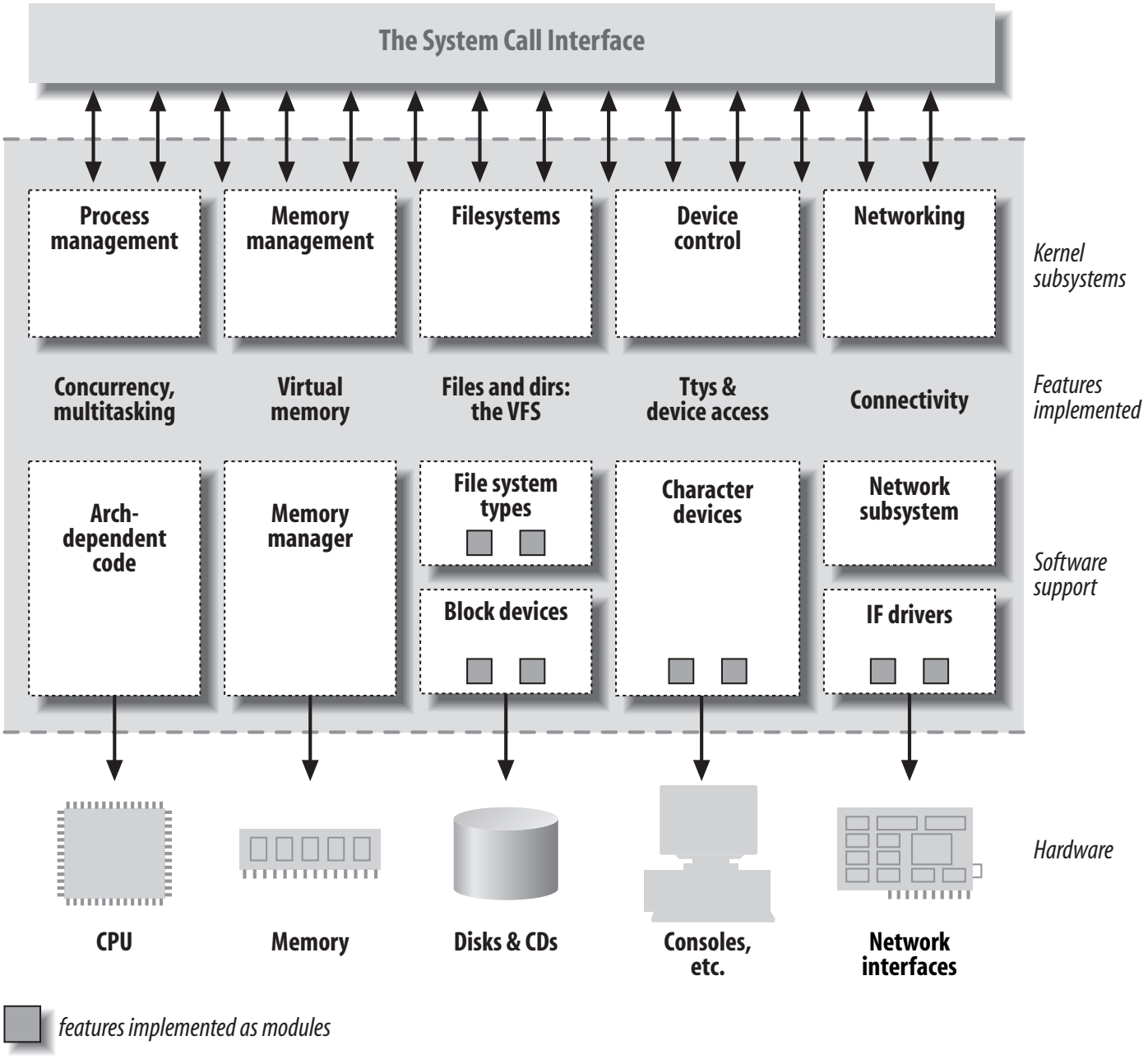
- Ime: Serial AT Attachment (AT=Advanced Technology)
- Slično kao i za PCIe/USB:
  - serijski prijenos bit-po-bit
  - diferencijsko signaliziranje, 2 para žica A+/A- i B+/B-, po jedan za svaki smjer
  - komunikacija 1-na-1: SATA kontroler (host bus adapter, HBA) – disk
  - s diskom se neizravno komunicira preko kontrolera (na matičnoj ploči)
  - protokoli za komunikaciju s kontrolerom: "noviji" AHCI, NVMe; proširenje ATAPI; starije ATA
- AHCI za komunikaciju sa SATA kontrolerom (procesor–kontroler)
  - ime: Advanced Host Controller Interface
  - half duplex – komunikacija samo u jednom smjeru istovremeno
  - optimiran za rad s tvrdim diskovima
  - definira način zadavanja operacija čitanja/pisanja, upravljanja, ...
- NVM Express (NVMe)
  - ime: Non-Volatile Memory Host Controller Interface Specification (NVMHCIS)
  - optimiran za SSD (taj tip memorije)
  - mogućnosti za više redove zahtjeva s duljim nizom
  - omogućuje full duplex
- Neki SSD diskovi se spajaju preko M.2 sučelja (SATA Express => PCIe, veće brzine)
  - umjesto osmišljavanja protokola za još veće brzine iskoristiti PCIe koji to već nudi
  - dodatna proširenja sučelja (USB 3) ...
- Jedinica podataka blok (sektor); najčešće skupina blokova
- Osnovni zahtjevi prema disku: čitanje/pisanje skupine blokova
- Uglavnom se koristi adresiranje blokova (engl. *Logical block addressing – LBA*) – cijeli disk je logičko polje blokova koje poslužuje sam disk (elektronika na njemu) – OS ne mora brinuti o geometriji (glavama, stazama, sektorima)
- Korištenje sklopova s izravnim pristupom spremniku (DMA) za prijenos – manje opterećenje procesora; on može nešto drugo raditi dok prijenos nije gotov (kad dobije prekidni signal DMA sklopa)
- Brzine prijenosa: do 600 MB preko SATA priključka, do 2 GB preko M.2

Pitanja za vježbu 4

1. Navesti osnovna svojstva komunikacije preko serijske veze (npr. RS232).
2. Navesti osnovna svojstva komunikacije preko paralelne veze.
3. Navesti nekoliko protokola koji koriste serijsku i nekoliko koji koriste paralelnu vezu.
4. Usporediti serijsku i paralelnu komunikaciju. Koje su prednosti serijske?
5. Opisati kako su USB naprave spojene u računalu: logički, fizički.
6. Opisati osnovni način rada (komunikacije) naprave koja je spojena na USB priključak.
7. Što su to okviri, transakcije, paketi u kontektstu protokola USB?
8. Što je to adresa naprave, a što adresa funkcije naprave (kod protokola USB)?
9. Za prijenos podataka USB-om preko protoka (engl. *stream*) koriste se cjevovodi: izokroni, prekidni i veliki. Opisati njihova svojstva i namjenu.
10. Zašto za mnoge USB naprave nije potrebno instalirati upravljačke programe, već ih operacijski sustav može koristiti s postojećim?
11. Kako se prenose podaci preko PCIe? Koliko vodiča se koristi, je li moguć istovremeni prijenos u oba smjera?
12. Kako se prenose podaci u/iz memorije PCIe naprave?
13. Usporediti PCI i PCIe. Koje su prednosti sabirnice PCIe?
14. Koja je jedinica podataka (ne upravljačkih naredbi) koja se prenosi preko SATA protokola? Zašto nije proizvoljna veličina podataka?

5. Podrška za ostvarenje naprava u Linuxu

Kao i svaki operacijski sustav, i Linux je iznutra vrlo složen sustav. Upravljanje napravama zahtijeva poznavanje mnogo detalja iz interne organizacije jezgre. Stoga će u uvodu biti riječi o nekoliko njih. Nije cilj potpuno upoznati jezgru već samo osnovne koncepte koji se koriste. Puno više detalja može se pronaći u drugim izvorima, npr. knjizi [Corbet, 2005 – Linux Device Drivers, Third Edition] koja je korištena pri pripremi ovih materijala. Slika 5.1. prikazuje osnove elemente Linuxove jezgre i položaj upravljačkih programa i modula u njima.



Slika 5.1. Podjela Linuxove jezgre prema operacijama (izvor [Corbet, 2005])

5.1. Izvođenje jezgrina koda

Jezgrin kod se može izvoditi u tri “okoline”:

1. u jezgrinom kontekstu procesa (kad proces poziva jezgrinu funkciju)
2. u kontekstu jezgrine dretve (jezgrin proces)
3. bez konteksta dretve – “atomarno” (obrada prekida, alarmi, taskler, softirq)

5.1.1. Poziv jezgrine funkcije iz programa

- kada se jezgrina funkcija zove iz programa, npr. read() tada se pri ulasku u jezgru prelazi u jezgrin kontekst procesa
- umjesto dretve koja se izvodila u korisničkom načinu rada, sada se aktivira jezgrina dretva koja izvodi jezgrinu funkciju – ta dretva je “produžetak” korisničke (ali sada u jezgri)
- u tom kontekstu dohvatljiva je jezgra, njene strukture podataka i interne funkcije
- podaci o pripadajućoj dretvi i procesu u jezgri su izravno dohvatljivi, npr. preko varijable `current` koja opisuje dretvu (`struct task_struct`)
- adresni prostor jezgre odvojen je od adresnog prostora procesa (pogotovo nakon otkrivenih sigurnosnih prijetnji Meltdown i Spectre)
- dohvat korisničkih podataka mora se obavljati korištenjem posebnih funkcija (npr. `copy_to_user`, `copy_from_user`)
- jezgrina dretva može se i blokirati posebnim “unutarnjim” mehanizmima, sličnima “vanjskim” (semafori, monitori, ...)

Tablica 5.1. Primjer izvođenja programa u korisničkom i jezgrinom načinu rada

korisnički način (program)	jezgrin način (jezgrine funkcije)

`int fd, a, b;`
`char buf[BUFFER_SIZE];`
`ssize_t x, y;`
`fd = open("ime-datoteke", O_RDONLY);`	

	- pronalazak datoteke - provjera prava pristupa - stvaranje opisnika datoteke
`x = BUFFER_SIZE;` `y = read(fd, buf, x);`	
	pronalazak opisnika u procesu obavljanje operacije (može zahtijevati i čekanje) kopiranje podatak u buf
`sscanf(buf, "%d %d", &a, &b);` `printf("a+b=%d\n", a + b);`	
	ispis pripremljenog niza znakova

5.1.2. Poziv jezgrine funkcije preko prekida

- naprave pri svom radu mogu generirati zahtjev za prekid
- pri prihvatu zahtjeva započinje obrada prekida (nakon pohrane konteksta prekinute dretve)
- obrada se izvodi u jezgrinom načinu i nije povezana s prekinutom dretvom
- "obrada" koja je ovako započela ne smije u svom kodu imati blokirajuće pozive, npr. ne smije pozvati ČekajSemafor ili slično, mora završiti "atomarno"
- poželjno je da takav atomaran način rada traje što kraće, da bi se mogli prihvaćati novi zahtjevi
- ako je potrebno više vremena za obradu, onda se posao obrade dijeli na dva dijela
  1. neophodni dio – "top half" u Linux terminologiji (Interrupt Service Routine na Windowsima)
  2. dodatni dio – "bottom half" (Interrupt Service Thread na Windowsima)
- "neophodni dio" je onaj dio koji je započeo s obradom prekida, "atomarni dio"
- "dodatni dio" se obavlja naknadno, s dozvoljenim prekidanjem
- mogućnosti za dodatni dio u Linuxu:
  1. red poslova – "workqueue"
  2. višedretvena obrada prekida – "threaded IRQs"
  3. lagani prekid – "softirq"
  4. zadačić – "tasklet"
- odgovarajućim sučeljem se unutar obrade prekida (top half) stvori/pripremi posao koji će se na jedan od navedenih načina odraditi kasnije, nakon završetak ove obrade
- idejno: prva dva načina za duže dodatne poslove, druga dva za kratke
- prva dva načina (workqueue i threaded IRQ) se preporučuju (u novije vrijeme)
  - obavljaju se u kontekstu posebnih jezgrinih dretvi
  - mogu biti odgođeni, blokirani i slično (koristiti blokirajuće pozive)
- druga dva načina (softirq i tasklet) se izvode atomarno
  - u kontekstu neke dretve koja obavlja takve poslove
  - takva dretva obrađuje zahtjeve nekim redom
  - jednom započeti moraju biti dovršeni
  - ne smiju biti blokirani, tj. koristiti pozive koji bi to mogli izazvati
  - preporuka: umjesto njih koristiti prve dvije metode; omogućuju bolje performanse i brži odziv na nove prioritetnije zahtjeve

5.2. Dozvoljene i nedozvoljene operacije u kodu jezgre

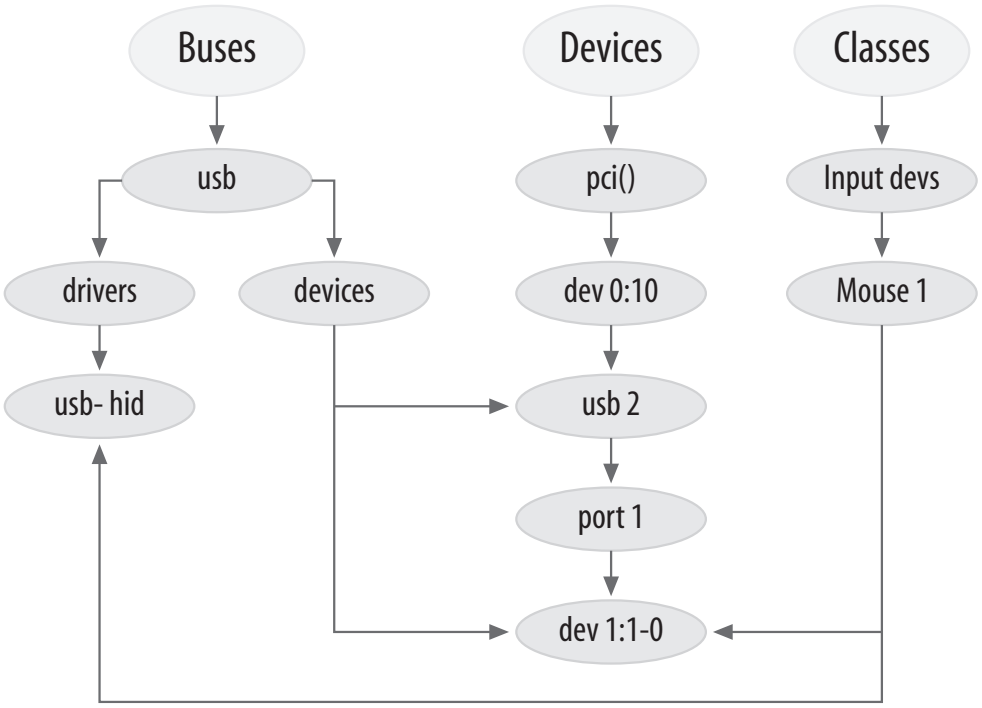
- sinkronizacijske funkcije
  1. atomaran kod (obrada prekida=top half, tasklet, softirq, alarmi)
     - nikakve funkcije koje mogu blokirati
     - nikakve funkcije koje traže kontekst dretve (npr. semafori, monitori)
     - mogu funkcije s radnim čekanjem: spinlock
  2. kod s kontekstom (u kontekstu procesa, workqueue, threaded IRQ)
     - sve funkcije (interne jezgrine)
- pristup adresnom prostoru procesa
  - samo ako se j.f. pozvala iz procesa
  - dohvat/pohrana podataka iz/u proces posebnim funkcijama
- realni brojevi – brojevi koji traže koprocesor (npr. float, double)
  - obzirom da takvi brojevi nisu potrebni u jezgri, oni se ne koriste

5.3. Moduli

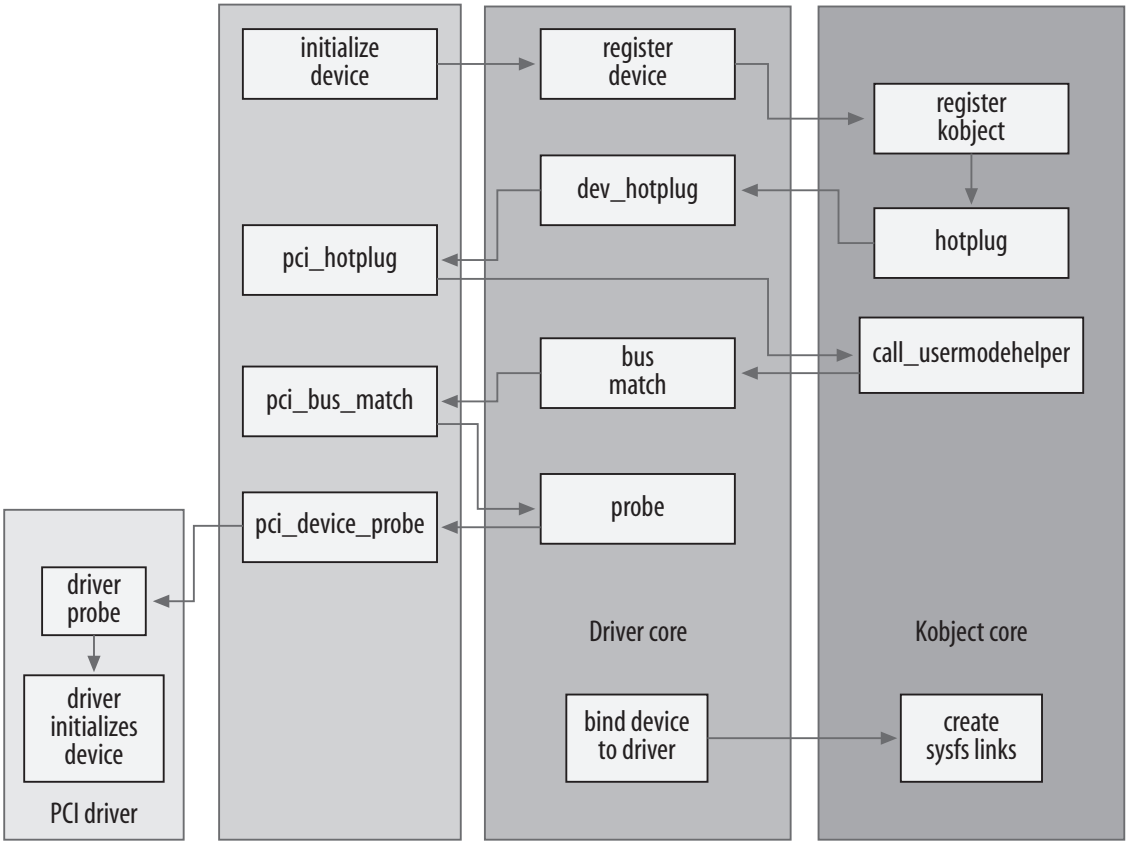
- upravljački program može biti na dva načina uključen u jezgru Linuxa:
  1. permanentno (statički)
  2. dinamički kao modul
- upravljački program može biti pripremljen zajedno s cijelom jezgrom Linuxa ili pripremljen kao “modul” koji se po potrebi, dinamički učitava u jezgru te miče kada više nije potreban
- pri pripremi jezgre može se odrediti koji dijelovi će se učitati s jezgrom (stalno biti prisutni), a koji će se učitavati na zahtjev
- za pripremu (kompajliranje) samo jednog modula nije neophodan cijeli izvorni kod Linuxa već samo njegova zaglavlja (.h datoteke) i postavke
- modul se posebnim naredbama uključuje i isključuje iz jezgre
  1. uključivanje: `insmod ime-datoteke-s-modulom [argumenti]`
  2. isključivanje: `rmmod ime-modula`
- u primjerima idućeg poglavlja koriste se moduli te su tamo objašnjeni detalji pripreme i rada s njima

5.4. Upravljački programi

- upravljački programi upravljaju stvarnim ili virtualnim napravama
- mogu imati i prihvat prekida, ako njihova naprava izaziva prekide koji već nisu obuhvaćeni općenitim mehanizmima
- sastoje se od svoje strukture podataka te funkcija
- funkcije su tzv. registrirane funkcije (engl. *callbacks*)
  - upravljački program registrira svoje funkcije za neke događaje
  - npr. kad se iz programa pozove *piši* koji u konačnici dolazi do te naprave, onda se negdje, u lancu poziva koji se generiraju na taj zahtjev, poziva i funkcija koju je upravljački program registrirao za tu operaciju
  - uobičajene takve funkcije su: *otvari, zatvori, čitaj, piši, pomakni, asinkrono čitaj/piši, šalji upravljačke naredbe, mapiraj memoriju, zaključaj, . . .*
  - neke od takvih operacija su prikazane u sklopu primjera u sljedećem poglavlju
- tri su osnovne klase naprava (stvarnih i virtualnih) u Linuxu
  1. znakovne naprave – character devices
     - naprave koje daju/primaju niz bajtova; npr. tipkovnica, miš, terminal, pisač
  2. blokovske naprave – block devices
     - naprave kojima je jedinica podataka blok; najčešće naprave koje ostvaruju datotečne sustave
  3. mrežna sučelja – network devices
     - naprave kojima je svrha ostvarenje komunikacije (koriste se iz mrežnog podsustava)
- u idućem poglavlju su prikazani primjeri sa znakovnim napravama
- interna organizacija naprava u Linuxu je vrlo složena
  - klase/tipovi naprava; sabirnice (stvarne/virtualne); dio sustava, podsustava, sloja, ...
  - hijerarhijska organizacija; integracija s ostalim elementima jezgre
  - detaljnije na: [The Linux driver implementer's API guide] i u knjizi [Corbet, 2005], posebice u poglavlju "Chapter 14: The Linux Device Model"
  - zaglavlja linux/device.h, linux/device/bus.h, linux/device/class.h, linux/device/driver.h
  - neće se detaljnije opisivati u ovim materijalima; iduće dvije slike 5.2. i 5.3. iz [Corbet, 2005] su dodane samo radi ilustracije problema

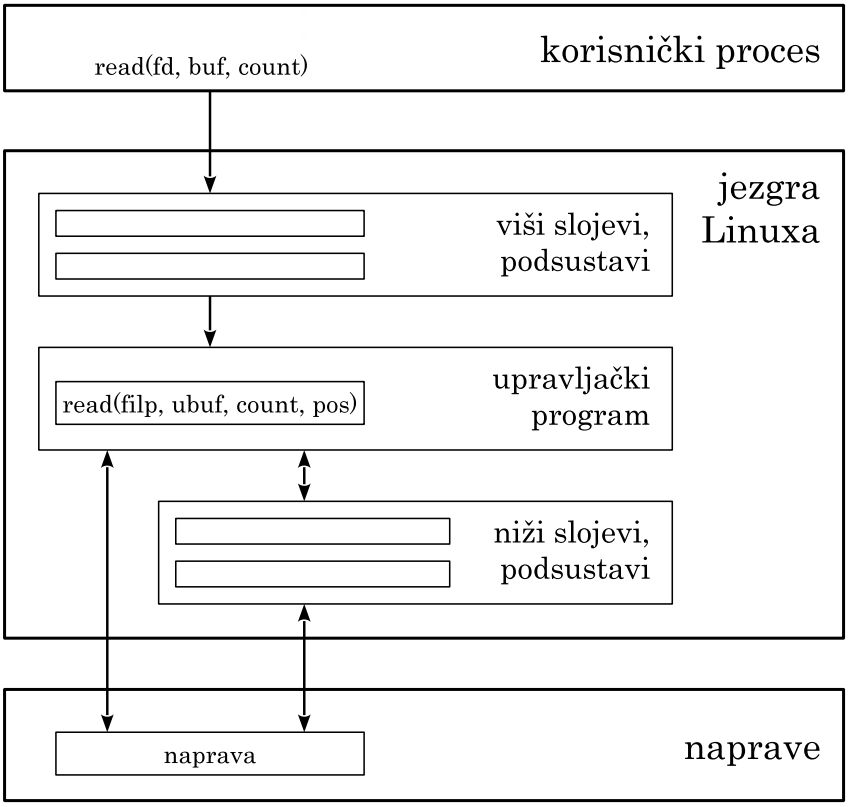


Slika 5.2. Primjer struktrura podataka povezanih s jednom napravom (izvor [Corbet,2005])



Slika 5.3. Dodavanje PCI naprave u Linux (izvor [Corbet,2005])

- korištenje naprava potrebno je ostvariti kroz infrastrukturu Linuxa – potrebno je novi upravljački program uklopiti u takvo okruženje
- zahtjev korisnika, npr. čitanje iz naprave, prolazi kroz te slojeve da bi došlo do funkcije upravljačkog programa
- upravljački program, ovisno o napravi, može izravno koristiti napravu, ili pak preko dodatne infrastrukture koju Linux nudi (npr. za korištenje USB naprava, PCIe, ...)
- Slika 5.4. prikazuje takvo slojevito korištenje



Slika 5.4. Slojevitost u korištenju infrastrukture Linuxa

- Pri izradi primjera upravljačkih programa (prikazanih u sljedećem poglavlju) znali su se događati problemi (oops). U takvim događajima se u dnevnik zapisuju dostupne informacije, a jedna od njih je i lanac poziva funkcija unutar jezgre koji su doveli do problema. Primjer jednog takvog lanca funkcija koje se pozivaju kad se iz procesa pozove `write` nad napravom:
  - `do_syscall` ⇒ `sys_write` ⇒ `ksys_write` ⇒ `vfs_write` ⇒ `shofer_write`
  - ova zadnja je ostvarena u upravljačkom programu, ostalo su slojevi jezgre

Pitanja za vježbu 5

1. Unutar jezgre kod se može izvoditi u “različitim kontekstima”. Koji su to i koja ograničenja postavljaju pojedini konteksti?
2. Što treba napraviti/koristiti ako u jezgrinoj funkciji treba pristupiti adresnom prostoru procesa?
3. Obrada prekida naprave vrlo je bitan dio upravljanja napravom, ali može bitno utjecati i na svojstva sustava. Zbog čega? Koje mogućnosti u Linuxu stoje na raspolaganju za obradu prekida? Koja su njihova svojstva / kada ih koristiti?
4. Što se smije a što ne koristiti u jezgri? Je li to ovisi o kontekstu u kojem se izvodi kod jezgre? Kako?
5. Što je to modul u kontekstu jezgre Linuxa? Čemu služi?
6. Navesti tri osnovne klase naprava u Linuxu.
7. Koja je zadaća upravljačkog programa naprave?
8. Koja su uobičajena sučelja koja znakovna naprava mora ostvariti, a da bi se uklopila u Linux?

6. Primjeri upravljačkih programa u Linuxu

Kod korišten u ovom poglavlju nalazi se na [Shofer]

6.1. Priprema radnog okruženja

- U ovom poglavlju će biti pokazani primjeri koji su nastali korištenjem virtualnog računala
  - VMware Workstation Player + Ubuntu 20.04
  - alati: gcc, make + neko razvojno okruženje (Atom, Visual Studio Code...)
  - za razvoj modula potreban je izvorni kod Linuxa, tj. barem njegova zaglavlja
  - upute o pripremi ovakva okruženja su na webu; ukratko, nakon instaliranja sustava:
    - podesiti sučelje (tipkovnica, regija, autologin, isključiti screen saver, kratice programa staviti na traku (Add to Favorites)
    - instalirati Atom i/ili Visual Studio Code, Meld preko "Ubuntu Software"
    - instalirati gcc, make, zaglavlja:
      - ažuriranje: `sudo apt-get update && sudo apt-get upgrade`
      - novo: `sudo apt-get install gcc make linux-headers-generic git`
- Rad u jezgri (a moduli postaju dio jezgre pri učitavanju) je "opasan"!
  - pri testiranju sustav se može zablokirati, srušiti
  - zato često spremati napravljeno (npr. git add/commit/push)
  - najbolje imati i kopiju sustava (virtualnog računala), za svaki slučaj
  - primjeri problema:
    - upravljački program zaglavi pri pokretanju programa
      - ne može se prekinuti program
      - ne može se izbaciti modul
      - ponekad se ipak ("nasilno") može ugasiti proces i onda se i modul može izbaciti
      - ponekad treba restartati računalo (ponekad i "hard" načinom)
    - upravljački program zaglavi u petlji u kojoj ispisuje u dnevnik – dnevnik popuni sav slobodan prostor na disku, sustav se više ne može ni ugasiti, ni normalno pokrenuti

6.2. Moduli

Kod korišten u ovom odjeljku je iz direktorija `01-hello-world`

6.2.1. Izvorni kod

- Izvorni kod modula mora imati dvije funkcije:
  1. funkciju za inicijalizaciju modula pri učitavanju

2. funkciju za oslobađanje sredstava pri micanju modula iz sustava

- Takve dvije funkcije treba napisati i posebno označiti s `module_init` i `module_exit`
- Najjednostavniji primjer modula koji samo ispisuje poruku pri učitavanju te pri micanju je naveden u nastavku

Isječak kôda 6.1. Izvorni kod modula

```
#include <linux/module.h>
#include "config.h"

MODULE_AUTHOR(AUTHOR);
MODULE_LICENSE(LICENSE);

static int __init shofer_module_init(void)
{
    printk(KERN_NOTICE "Module " MODULE_NAME " started\n");
    return 0;
}

static void __exit shofer_module_exit(void)
{
    printk(KERN_NOTICE "Module " MODULE_NAME " unloaded\n");
}

module_init(shofer_module_init);
module_exit(shofer_module_exit);
```

- Uz samu datoteku s kodom obično ide i zaglavlje s definicijom struktura, konstanti i pomoćnih funkcija/makroa
- U ovom primjeru se u njoj nalaze samo konstante (AUTHOR, LICENSE, MODULE_NAME)
- Ime modula: “shofer” => šofer kao “driver”, a ima i “fer” u imenu
- Oznake uz funkcije `__init` i `__exit` dodatno označavaju te funkcije, ali imaju svrhu samo kada se modul priprema za učitavanje s jezgrom (statički)
  - oznaka `__init` omogućava da jezgra izbaci ovu funkciju iz jezgre nakon učitavanja modula – on se tada samo jednom učita
  - oznaka `__exit` omogućuje da se ta funkcija niti ne učitava s jezgrom, jer moduli učitani s jezgrom ostaju cijelo vrijeme u jezgri, ne izlaze
- konstrukti `MODULE_AUTHOR` i `MODULE_LICENSE` dodatno opisuju modul, ali ne utječu na njegovu funkcionalnost
- modul se nakon učitavanja izvodi u jezgri – poruke koje ispisuje više nisu izravno povezane s terminalom iz kojeg je modul učitan
- uobičajeno se ispis zapisuje u dnevnike sustava
- funkcija koja se ovdje koristi je `printk` koja je vrlo slična običnom `printf`-u uz nekoliko razlika
  - nema podrške za realne brojeve jer se oni u jezgri ne koriste
  - oznaka razine važnosti predaje se kao prvi znak (KERN_NOTICE u primjeru)
    - ostale razine, od najmanje: KERN_DEBUG, KERN_INFO, KERN_NOTICE, KERN_WARNING, KERN_ERR, KERN_CRIT, KERN_ALERT, KERN_EMERG

– ispis ide u dnevnik jezgre (npr. /var/log/kern.log)

6.2.2. Izgradnja modula

- Za izgradnju se koriste upute kroz Makefile
- Obzirom da se izgrađuje modul za jezgru, moraju biti prisutne sve informacije o jezgri
- Te se informacije nalaze u izvornom kodu jezgre Linuxa, odnosno, uz sama zaglavlja (zato je za prevođenje bilo potrebno dohvatiti zaglavlja jezgre, i to baš iste inačice koja se koristi na sustavu).
- Priloženi Makefile je samo dio uputa – ostatak se nalazi uz zaglavlja jezgre
- Zato u Makefile-u treba reći gdje je to

Isječak kôda 6.2. Makefile modula

```
ifneq ($(KERNELRELEASE),)
# call from kernel build system
obj-m   := shofer.o
else
KERNELDIR ?= /lib/modules/$(shell uname -r)/build
PWD       := $(shell pwd)
modules:
        $(MAKE) -C $(KERNELDIR) M=$(PWD) modules
endif
clean:
        $(MAKE) -C $(KERNELDIR) M=$(PWD) clean
```

- Obzirom da u početku varijabla `KERNELRELEASE` nije postavljena, prvo je aktivna "else" grana u Makefile-u
  – najprije se postavljaju varijable `KERNELDIR` i `PWD`
  – prvi predmet prevođenja je `modules` (drugi je `clean`)
  – s njim se pokreće početni Makefile jezgre Linuxa (`make -C $(KERNELDIR)`
  – njegov predmet su moduli iz trenutnog direktorija `M=$(PWD) modules`
  – tada se ovaj Makefile ponovno učitava i izvodi “if” dio
  – `obj-m := shofer.o` definira koje module treba izgraditi (samo jedan, `shofer.o`)

6.3. Jednostavna virtualna naprava

Kod korišten u ovom odjeljku je iz direktorija `02-simple-device`

6.3.1. Izgradnja naprave

1. Identifikacijski broj naprave
   - Naprave u Linuxu su identificirane brojem (tip dev_t) koji se sastoji od dva dijela (broja):
     a) glavnog (engl. *major*)
     b) pomoćnog (engl. *minor*)
   - Pri stvaranju nove naprave potrebno je prvo rezervirati jedan takav identifikator

- Ima nekoliko sličnih načina kako to napraviti, jedan je preko sučelja:
  - `int alloc_chrdev_region(dev_t *dev, unsigned baseminor, unsigned count, const char *name);`
  - Funkcija od OS-a traži `count` brojeva za naprave
  - Početni pomoćni broj se definira s `baseminor`, uobičajeno nula
  - Ime s kojim su naprave povezane je zadano s `name`
  - Prvi identifikator vraća se u `dev`
  - Ako je traženo više brojeva, oni su uzastopni dodijeljenom

Isječak kôda 6.3. Rezervacija broja za napravu

```
    /* u funkciji shofer_module_init */
    dev_t dev_no = 0;
    [...]
    retval = alloc_chrdev_region(&dev_no, 0, 1, DRIVER_NAME);
```

2. Registracija naprave (i njenih operacija)
   - Registracija se može napraviti na nekoliko načina; u nastavku je jedan od njih (“na višoj razini”)
   - Nakon dobivanja broja treba definirati što naprava radi
   - Treba inicijalizirati strukturu `struct cdev` (`cdev_init`) s operacijama naprave, opisane u strukturi `struct file_operations`
   - Struktura `struct file_operations` može sadržavati kazaljke na puno funkcija, ali treba popuniti samo one koje naprava ostvaruje, npr. otvori, čitaj, piši, zatvori
   - Takvu strukturu se predaje funkciji `cdev_add` koja ju dodaje u sustav (“registrira”)

Isječak kôda 6.4. Registracija naprave

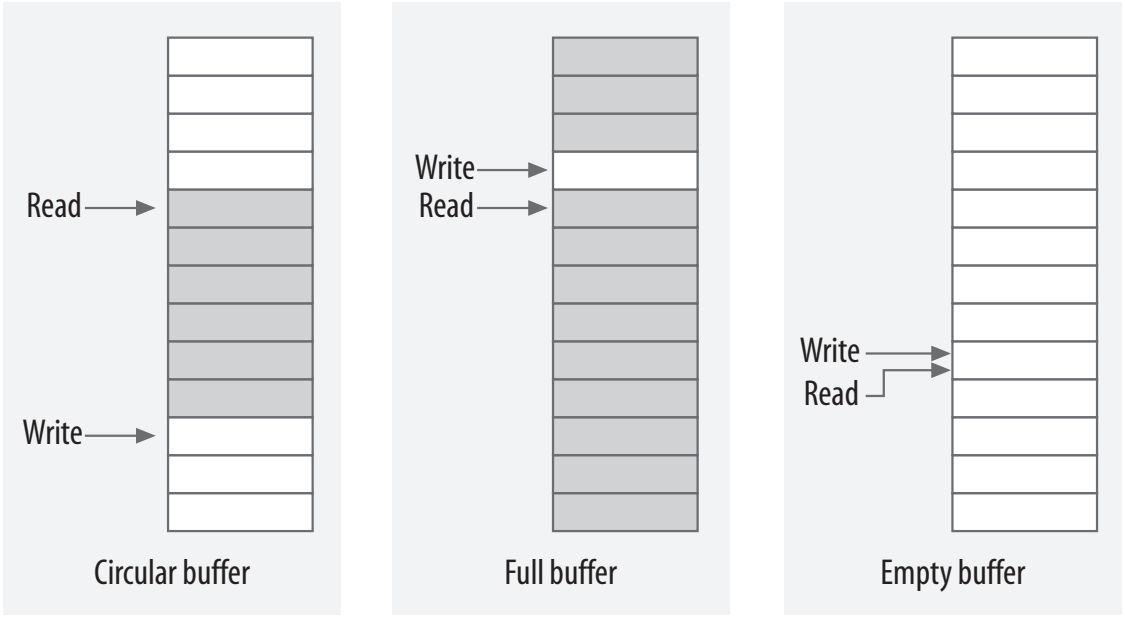
```
/* u config.h */
struct shofer_dev {
    dev_t dev_no;       /* device number */
    struct cdev cdev;   /* Char device structure */
    struct buffer *buffer;  /* Pointer to buffer */
};
[...]
/* globalna varijabla u shofer.c */
static struct file_operations shofer_fops = {
    .owner =    THIS_MODULE,
    .open =     shofer_open, /* funkcije postoje */
    .release =  shofer_release,
    .read =     shofer_read,
    .write =    shofer_write
};
[...]
    /* u funkciji shofer_module_init */
    shofer = shofer_create(dev_no, &shofer_fops, buffer, &retval);
[...]
static struct shofer_dev *shofer_create(dev_t dev_no,
    struct file_operations *fops, struct buffer *buffer, int *retval)
{
    [...]
    cdev_init(&shofer->cdev, fops);
    shofer->cdev.owner = THIS_MODULE;
```

```
    shofer->cdev.ops = fops;
    *retval = cdev_add (&shofer->cdev, dev_no, 1);
    [...]
}
```

3. Korištenje naprave preko datotečna sustava
   - Opisanim sučeljima se stvara naprava, ali ona još nije vidljiva u datotečnom sustavu
   - Dodavanje naprave u datotečni sustav može se obaviti naredbom `mknod` (u ljusci)
     - `mknod /dev/ime-naprave c glavni-broj pomoćni-broj`
   - Nakon toga naprava se može otvoriti i koristiti kao datoteka `open("/dev/ime-naprave", zastavice)`

6.3.2. Kružni međuspremnik

- U ovom primjeru se stvara jedna naprava koja koristi jedan međuspremnik u koji upisuje znakove poslane operacijom *write* te ih vraća pri operaciji *read*.
- Kružni međuspremnik je vrlo učinkovit način korištenja međuspremnika i često se koristi pri komunikaciji.
- Za praćenje popunjenih i praznih mjesta potrebne su dvije kazaljke: kazaljka na prvo prazno mjesto (ulaz/write) i kazaljka na prvo nepročitano (izlaz/read).



Slika 6.1. Primjer kružnog međuspremnika (izvor [Corbet, 2005])

- U primjeru je korišten kružni međuspremnik (engl. *circular buffer*) podržan sučeljem (kodom) jezgre definiranim u `linux/kfifo.h`
- Sučelje radi samo za međuspremnike čija je veličina potencija broja dva `N=2^P` radi izbjegavanja operacija dijeljenja; ionako su takve veličine međuspremnika uobičajene u jezgri
- povećanje kazaljke u međuspremniku kapaciteta N mjesta (u C-u):
  - s modulo aritmetikom: `i=(i+1)%N`
  - brže, bez dijeljenja: `i=(i+1)&(N-1)`

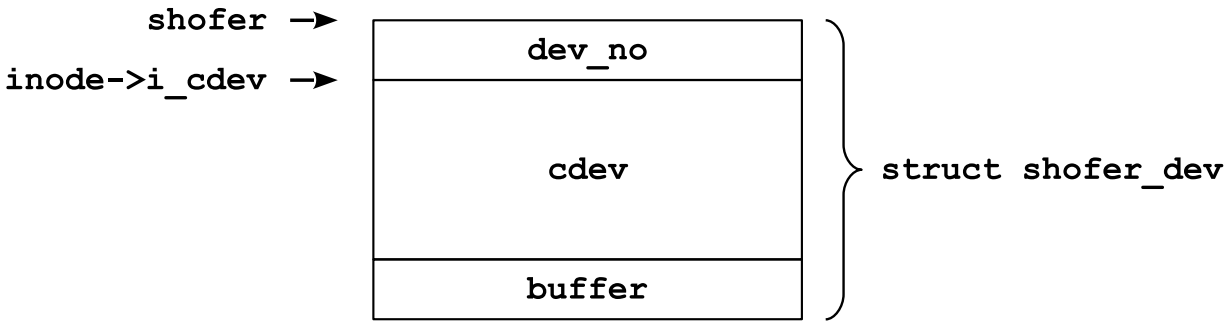
- broj nepročitanih elemenata: `(ulaz-izlaz)&(N-1)`
- broj praznih mjesta: `(izlaz-ulaz)&(N-1)`
- navedene operacije su "skrivene", tj. međuspremnik se koristi preko sučelja
- primjer korištenja sučelja uz kod jezgre Linuxa: samples/kfifo/bytestream-example.c
- ukratko o najosnovnijem sučelju u sljedećem isječku koda

Isječak kôda 6.5. Primjer korištenja sučelja kfifo međuspremnika

```
#include <linux/kfifo.h>

struct kfifo fifo; /* 'opisnik' međuspremnika */

[...] /* inicijalizacija */
    /* buffer - adresa već rezerviranog bloka memorije veličine 'size' */
    ret = kfifo_init(&fifo, buffer, size);
/* ili */
    ret = kfifo_alloc(&fifo, size, GFP_KERNEL); /* on rezervira memoriju */

[...] /* stavljanje/uzimanje iz međuspremnika */
    /* copied - broj stavljenih/uzetih elemenata */
    copied = kfifo_put(&fifo, i); /* dodaj jedan element */
    copied = kfifo_get(&fifo, &i); /* pročitaj jedan element */
    copied = kfifo_in(&fifo, buf, size); /* dodaj 'size' elemenata */
    copied = kfifo_out(&fifo, buf, size); /* pročitaj 'size' elemenata */

    /* dohvaćanje elemenata, bez njihova micanja iz međuspremnika */
    copied = kfifo_peek(&fifo, &i); /* dohvati prvi element */
    copied = kfifo_out_peek(&fifo, buf, size); /* dohvati 'size' elemenata */

[...] /* kopiranje iz međuspremnika izravno u prostor korisnika i obratno */
    ret = kfifo_to_user(&fifo, (char __user *) ubuf, size, &copied);
    ret = kfifo_from_user(&fifo, (char __user *) ubuf, size, &copied);
    /* ret je 0 kad je sve OK ili -EFAULT u slučaju greške */
[...]
    kfifo_free(&fifo); /* oslobađanje memorije, samo uz kfifo_alloc */
```

6.3.3. Opis operacija upravljačkog programa

- Ostvarene su funkcije za otvaranje naprave, čitanje i pisanje te zatvaranje naprave; sve se ove operacije pozivaju kad ih neki proces zatraži
- Kroz slojeve OS-a odgovarajući pozivi iz procesa (npr. `open`) dođu do povezanih operacija (npr. `shofer_open`), uz proširenje/zamjenu parametara (slika 5.4.).
  - poziv iz programa: `int open(const char *pathname, int flags);`
  - operacija naprave: `int open(struct inode *inode, struct file *filp);`
  - preko dobijenih parametara, u funkciji naprave može se doći do njena opisnika:
    - `shofer = container_of(inode->i_cdev, struct shofer_dev, cdev);`
    - u `inode->i_cdev` nalazi se kazaljka koja je predana sa `cdev_add`, kazaljka na element `struct cdev cdev` unutar strukture `struct shofer_dev`
    - makro `container_of` pomoću te adrese pronalazi početak strukture `shofer_dev` koja sadrži sve elemente upravljačkog programa naprave (slika 6.2.)



Slika 6.2. Dohvat adrese objekta uz poznavanje adrese njegova elementa

– samo drugi element (`struct file *filp`) šalje se u ostale funkcije (read/write/*), pa je uobičajeno da se on iskoristi za spremanje kazaljke na podatke upravljačkog programa

```
* filp->private_data = shofer;
```

– operacije čitanja i pisanja su sličnije običnim

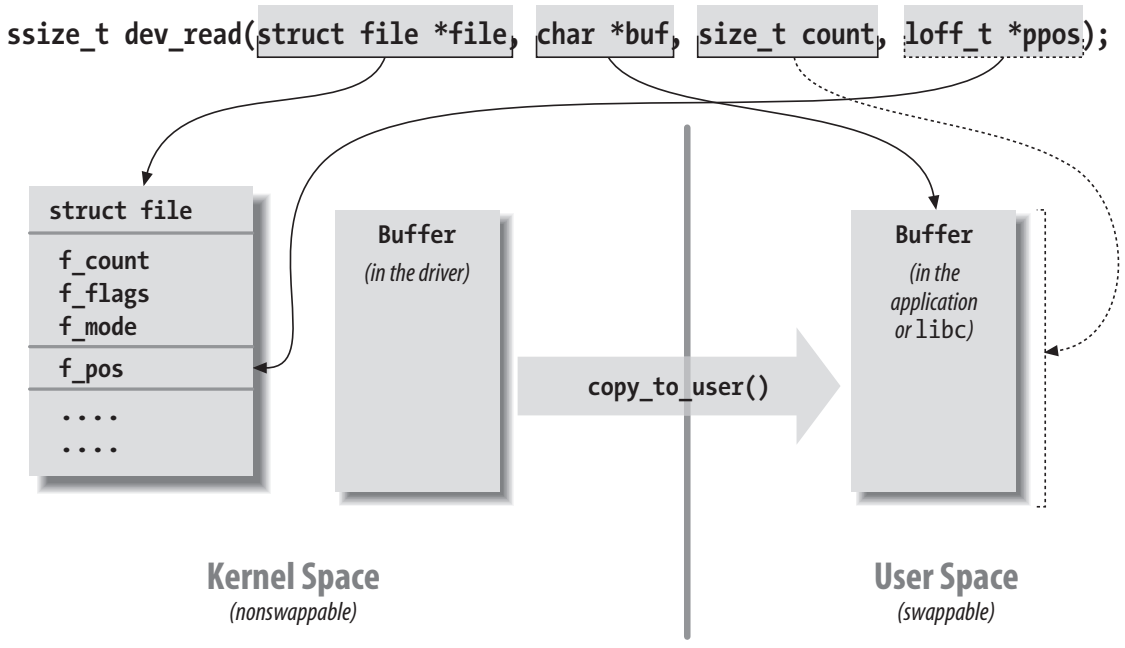
```
ssize_t read(struct file *filp, char __user *ubuf,
             size_t count, loff_t *f_pos);
ssize_t write(struct file *filp, const char __user *ubuf,
              size_t count, loff_t *f_pos);
```

– oznaka `__user` označava da je kazaljka na adresni prostor u procesu, te da se ne smije izravno koristiti

– kopiranje u/iz procesa u memoriju jezgre obavljati sa:

```
unsigned long copy_to_user(void __user *to, const void *from,
                           unsigned long n);
unsigned long copy_from_user(void *to, const void __user *from,
                             unsigned long n)
```

– slika 6.3. ilustrira funkciju `read`



Slika 6.3. Primjer prijenosa parametara u funkciju za čitanje (izvor [Corbet, 2005])

- Za zauzimanje dinamičke memorije u jezgri koristiti `kmalloc`
  - `kazaljka = kmalloc(veličina, zastavice);`
  - neke zastavice (prefix `GFP` – *get-free-pages*):
    * `GFP_ATOMIC` – dohvat memorije za jezgru, izvan konteksta dretvi, u atomarnim okruženjima – ne blokira
    * `GFP_KERNEL` – dohvat memorije za jezgru, unutar konteksta dretvi – može blokirati
    * `GFP_USER` – dohvat memorije unutar adresnog prostora procesa (dohvatljive jezgri, ali i procesu izvan jezgrinih funkcija) – može blokirati
    * `__GFP_DMA` – dostupna za DMA; `__GFP_COLD` – koja nije u priručnim spremnicima
    * druge mogućnosti za zastavicu – pogledati upute
  - druga sučelja:
    * uvijek ista veličina zahtjeva: `kmem_cache_create/destroy/alloc/free`
    * hitni zahtevi koji moraju biti posluženi: `mempool_create/destroy/alloc/free`
    * alokacija stranica (kad treba više memorije): `kmem_getpages/freepages/*`
    * alokacija virtualne memorije: `vmalloc/vfree/*`
- Objekti koji bi mogli biti u situaciji da se paralelno koriste trebaju biti zaštićeni
  - u primjeru se objekt `struct buffer` štiti zaključavanjem preko mutexa, `struct mutex lock` koji je dio te strukture
  - npr. dva različita procesa mogu istovremeno htjeti obaviti operacije čitanja/pisanja nad tom napravom – tj. mijenjati taj međuspremnik
  - pošto se kod naprave (barem `open/close/read/write`) obavlja u jezgrinom kontekstu pozivajuća procesa taj se kod može blokirati (`mutex_lock`)
  - u kodu se koristi `mutex_lock_interruptible`, funkcija koja će zaključati mutex ako je slobodan ili blokirati dretvu ako nije; međutim, za razliku od obične `mutex_lock` ova dozvoljava da ju prekine signal; ako je dretva blokirana i dođe joj signal čekanje se prekida i funkcija `mutex_lock_interruptible` vraća grešku – najčešće se u tom slučaju izlazi iz jezgrine funkcije s odgovarajućom greškom
  - ključ se u ovom primjeru mogao staviti u objekt naprave umjesto međuspremnika; ponekad to ima smisla; međutim, u idućim primjerima više naprava može koristiti isti međuspremnik, pa ima više smisla ključ povezati s međuspremnikom

Isječak kôda 6.6. Zaključavanje

```
/* pri početku funkcija shofer_read i shofer_write */
if (mutex_lock_interruptible(&buffer->lock))
    return -ERESTARTSYS; /* neka ponovno pozove read nakon obrade signala */
[...]
/* pri kraju obiju funkcija */
mutex_unlock(&buffer->lock);
```

Slijedi dio koda za otvaranje naprave, čitanje i pisanje

Isječak kôda 6.7. Operacije open, read i write iz 02-simple-device/shofer.c

```
/* Called when a process calls "open" on this device */
static int shofer_open(struct inode *inode, struct file *filp)
{
    struct shofer_dev *shofer; /* device information */
    shofer = container_of(inode->i_cdev, struct shofer_dev, cdev);
    filp->private_data = shofer; /* for other methods */
    return 0;
}

/* Read count bytes from buffer to user space ubuf */
static ssize_t shofer_read(struct file *filp, char __user *ubuf, size_t count,
    loff_t *f_pos /* ignoring f_pos */)
{
    ssize_t retval = 0;
    struct shofer_dev *shofer = filp->private_data;
    struct buffer *buffer = shofer->buffer;
    struct kfifo *fifo = &buffer->fifo;
    unsigned int copied;

    if (mutex_lock_interruptible(&buffer->lock))
        return -ERESTARTSYS;

    retval = kfifo_to_user(fifo, (char __user *) ubuf, count, &copied);
    if (retval)
        printk(KERN_NOTICE "shofer:kfifo_to_user failed\n");
    else
        retval = copied;

    mutex_unlock(&buffer->lock);

    return retval;
}

/* Write count bytes from user space ubuf to buffer */
static ssize_t shofer_write(struct file *filp, const char __user *ubuf,
    size_t count, loff_t *f_pos /* ignoring f_pos */)
{
    ssize_t retval = 0;
    struct shofer_dev *shofer = filp->private_data;
    struct buffer *buffer = shofer->buffer;
    struct kfifo *fifo = &buffer->fifo;
    unsigned int copied;

    if (mutex_lock_interruptible(&buffer->lock))
        return -ERESTARTSYS;

    retval = kfifo_from_user(fifo, (char __user *) ubuf, count, &copied);
    if (retval)
        printk(KERN_NOTICE "shofer:kfifo_from_user failed\n");
    else
        retval = copied;

    mutex_unlock(&buffer->lock);

    return retval;
}
```

6.3.4. Paralelno pozivanje funkcija upravljačkog programa

- Funkcije upravljačkog programa, one definirane u strukturi `struct file_operations`, moguće je pozivati paralelno, od strane različitih dretvi (*reentrant* funkcije)
- Stoga ovakve funkcije treba dobro analizirati i po potrebi zaštititi
- Ako se koriste zajedničke varijable onda ih zaključati, barem u dijelovima
- Odabrati prikladan mehanizam: ako se koriste samo iz dretvi, onda može mutex, inače, ako se koriste i iz atomarnih okruženja, onda koristiti spinlock
- Ako su samo neke varijable u pitanju, možda je moguće koristiti samo atomarne operacije koje ne trebaju zaključavanja (npr. Gcc Built-in Functions for Memory Model Aware Atomic Operations; podrška u Linuxu preko linux/atomic.h i sličnih sučelja)

6.4. Logiranje, parametri, liste, odgoda

Kod korišten u ovom odjeljku je iz direktorija `03-lists-delay`

Idući, prošireni primjer korištenja naprava demonstrira nekoliko mehanizama:

1. jednostavnije pisanje u dnevnik, s više "automatski generiranih" informacija
2. korištenje parametara prilikom učitavanja modula
3. korištenje listi preko mehanizama Linuxa
4. odgoda izvođenja dretve u jezgri

6.4.1. Logiranje

- funkcija `printk` nije složena, ali može bolje ...
- pri debugiranju dobro je znati s koje linije je ispis
- automatsko dodavanje imena modula olakšava pretraživanje dnevnika (log datoteka)
- ispis je potreban pri debugiranju, ali suvišan nakon toga – umjesto dodavanja/brisanja ispisa, on može ostati u kodu, ali "neaktivan" kad nije potreban
- preprocesorskim direktivama se može upravljati ponašanjem makroa
  - `ccflags-y += -DSHOFER_DEBUG` u Makefile-u (obično je CFLAGS, ali ...)
  - kad se taj makro postavi, LOG ispisuje
  - kad bi se on maknuo, LOG makro se zamjenjuje "ničim"
- kad bi bilo više datoteka s izvornim kodom, trebalo bi dodati i ime datoteke

Isječak kôda 6.8. Logiranje preko makroa

```
#define klog(LEVEL, format, ...)    \
printk ( LEVEL "[shofer] %d: " format "\n", __LINE__, ##__VA_ARGS__)

#ifdef SHOFER_DEBUG
#define LOG(format, ...)    klog(KERN_DEBUG, format,  ##__VA_ARGS__)
#else /* !SHOFER_DEBUG */
#define LOG(format, ...)
#endif /* SHOFER_DEBUG */
```

6.4.2. Parametri pri učitavanju modula

- Pri učitavanju modula s `insmod` mogu se zadati parametri koji se mogu iskoristiti unutar modula za prilagodbu ponašanja
  - Npr. `sudo insmod shofer driver_num=5`
  - varijabla `driver_num` mora biti definirana u kodu
  - preko makroa `module_param(driver_num, int, S_IRUGO);` se povezuje vrijednost zadana u naredbenoj liniji s varijablom
  - varijabli treba statički pridijeliti vrijednost koju će ona imati, ako nije zadana preko naredbenog retka
  - opis parametra se daje s `MODULE_PARM_DESC`, npr. `MODULE_PARM_DESC(driver_num, "Number of devices to create");`
- Opis modula, koji uključuje i popis parametara, može se dobiti naredbom `modinfo`

```
$ modinfo shofer.ko
[...]
parm:           buffer_size:Buffer size in bytes (int)
parm:           buffer_num:Number of buffers to create (int)
parm:           driver_num:Number of devices to create (int)
```

6.4.3. Liste

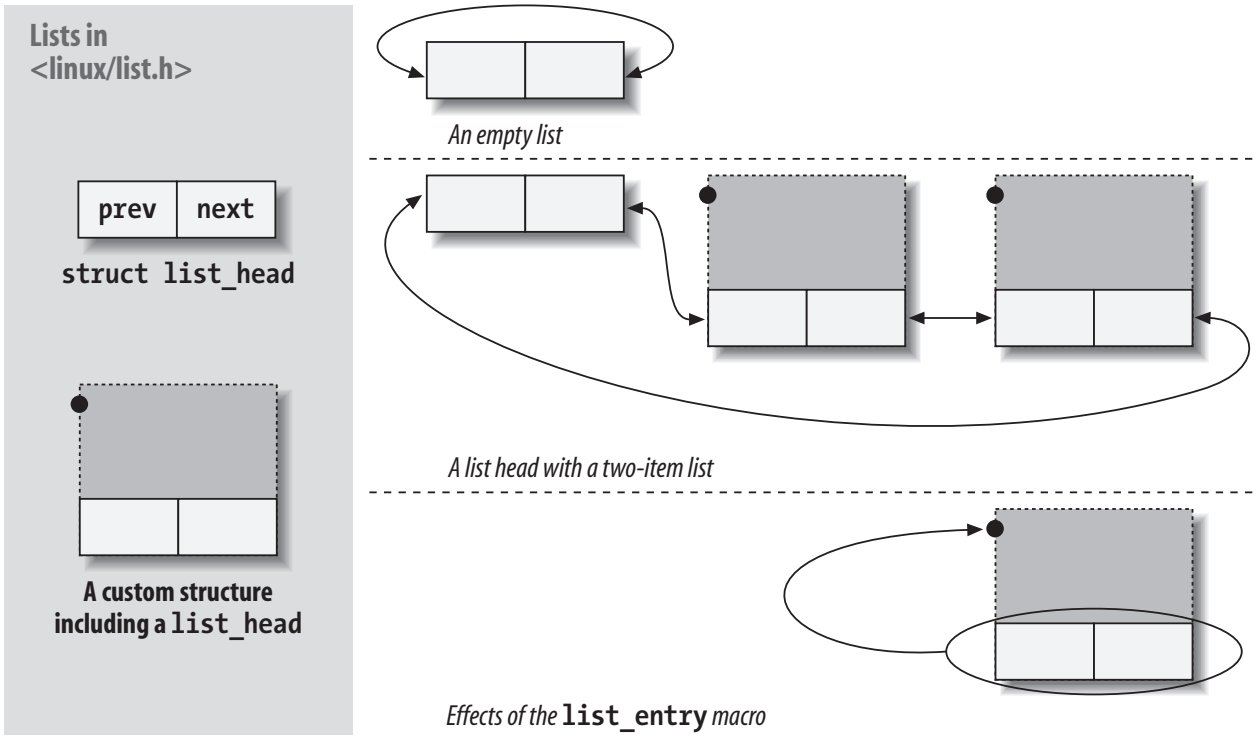
- Liste se koriste za povezivanje mnoštva različitih elemenata
- Radi jednostavnosti korištenje i čitljivosti koda, u Linuxu se liste koriste kroz sučelje definirano u linux/list.h
- Lista ostvarena navedenim sučeljima je dvostruko povezana – svaki element ima kazaljku na prethodni i sljedeći element
- Element u kojem su te kazaljke jest `struct list_head` s kazaljkama `next` i `prev` (`struct list_head { struct list_head *next, *prev; };` linux/types.h)
- Ovaj element ujedno služi i kao zaglavlje liste i kao element koji se ugrađuje u druge strukture koje žele biti u listi.

Isječak kôda 6.9. Primjer zaglavlja liste i umetanje u strukturu

```
/* moglo bi ovako: */
struct list_head buffers_list;

/* ili ovako za statički napravljene i inicijalizirane liste */
struct list_head buffers_list = {.prev=&buffers_list, .next=&buffers_list};

/* ali najbolje je sve raditi preko makroa i funkcija: */
LIST_HEAD(buffers_list);

/* inicijalizacija dinamički stvorene liste bila bi: */
INIT_LIST_HEAD(&buffers_list);

/* u strukturama koje trebamo stavljati u listu treba dodati struct list_head: */
struct buffer {
    struct kfifo fifo;
    [...]
    struct list_head list; /* ovo ime elementa se koristi u funkcijama/makroima */
```

```
};
```

- Rad s listama ide preko makroa/funkcija
- Većina sučelja očekuje/vraća kazaljku na element liste (`struct list_head`), a ne objekt
- npr. dodavanje na kraj: `list_add_tail(&buffer->list, &buffers_list);`
- Sučelja koja vraćaju kazaljku na objekt imaju "entry" u svom nazivu
- Dohvat kazaljke na objekt, ako je poznata kazaljka na element `struct list_head` unutar objekta, dobiva se s `list_entry`
- prvi element liste:
  `buffer = list_first_entry(&buffers_list, struct buffer, list);`
  druga dva argumenta su potrebna da se dođe do adrese objekta koji je u listi
- idući element: `buffer = list_next_entry(buffer, list);`
- iteracija po listi – u petlji se elementu pristupa preko prve kazaljke (`shofer` u primjeru):
  `list_for_each_entry(shofer, &shofers_list, list){}`
- micanje iz liste: `void list_del(struct list_head *entry)`
- slika 6.4. ilustrira strukturu podataka i primjere lista



Slika 6.4. Primjer liste i struktura podataka (izvor [Corbet, 2005])

6.4.4. Odgoda izvođenja unutar jezgre

- Odgoda je moguća samo za kod koji se izvodi u kontekstu neke dretve, npr. za jezgrinu fukciju pozvanu od strane procesa, za poslove iz reda poslova (workqueue)
- Odgoda nije moguća unutar obrade prekida (top half), unutar taskleta niti alarma
- Odgodu koristiti vrlo oprezno, jer je moguće da će ona i druge stvari odgoditi. Npr. ne ju koristiti nakon zaključavanja mutexa ili slično; u kontekstu dretvi koje izvode redom poslove (i drugih procesa), ...

- Mehanizam odgode s `wait_event_interruptible_timeout` (primjer u nastavku) očekuje i opisnik reda u kojem će dretva čekati; neki drugi oblici čekanja (npr. mutex) već imaju takvu strukturu u sebi

Isječak kôda 6.10. Primjer odgode izvođenja u jezgri

```
    int retval;
    wait_queue_head_t wait;
    init_waitqueue_head (&wait);
    retval = wait_event_interruptible_timeout(wait, 0, msecs_to_jiffies(delay_ms));
```

- Funkcija (makro) `wait_event_interruptible_timeout` omogućuje čekanje i na uvjet, ali je on u prethodnom primjeru postavljen na nula i nikada neće biti ispunjen, pa je blokiranje definirano vremenom – brojem prekida sata – jiffies
- većina internih jezgrinih funkcija koristi vrijeme preko broja otkucaja sata koji se ažuriraju kroz varijablu `jiffies`
- iako je broj otkucaja sata zapisan u konstanti `HZ`, bolje je koristiti makroe za pretvorbu vremena, kao u prikazanim primjerima
- zbog `interruptible` u imenu čekanje može biti prekinuto i prije, zbog signala (kada funkcija vraća `-ERESTARTSYS`)
- kada bi uvjet bio postavljen, npr. `x > y`, i u nekom trenutku zadovoljen (onaj koji ga zadovoljava treba pozvati `wake_up`), onda funkcija vraća neprospavano vrijeme
- ako (kada) je zadani interval istekao, dretva se odblokira i funkcija vraća nulu

6.5. Alarm, red poslova

Kod korišten u ovom odjeljku je iz direktorija `04-timers-workqueue`

6.5.1. Alarmi

- Unutar jezgre mogu se definirati i događaji koji trebaju biti pokrenuti u budućnosti – alarmi (engl. *timer*)
- Objekt alarma se definira sa: `struct timer_list timer;`
- inicijalizira sa: `timer_setup(&timer, timer_function, 0);`
- postavlja vrijeme aktiviranja u `timer.expires`
- te aktivira sa: `add_timer(&timer);`
- Funkcija `timer_function` mora postojati – ona definira operaciju alarma

Isječak kôda 6.11. Primjer korištenja alarma

```
static struct timer_list timer;
    [...]
    timer_setup(&timer, timer_function, 0);
    timer.expires = jiffies + msecs_to_jiffies(TIMER_PERIOD);
    add_timer(&timer);
    [...]
    del_timer(&timer);
    [...]
```

```
static void timer_function(struct timer_list *t)
{
    [...]
    /* promijeni alarm tako da se (opet) aktivira u budućnosti */
    mod_timer(t, jiffies + msecs_to_jiffies(TIMER_PERIOD));
}
```

- Kod u fukciji alarma mora biti atomaran – ne smiju se koristiti blokirajući pozivi (a mnogi su takvi, npr. `kmalloc`)
- Može se koristiti `spin_lock` – radno čekanje, koje se koristi za vrlo kratka zaključavanja
- Kad alarm više nije potreban obrisati ga s `del_timer`

6.5.2. Red poslova

- Poslovi jezgre koji mogu potrajati, a ne izvode se u kontekstu procesa, mogu se ostvariti mehanizmom reda poslova (workqueue)
- Redovi poslova jedan su od načina kako napraviti duži dio posla pri obradi prekida
- Posao (u takvom sustavu) može koristiti i čekanje jer se izvodi u kontekstu neka jezgrina procesa
- Za poslove se može stvoriti vlastiti red ili koristiti globalni
- Poslovi u istom redu se izvode jedan za drugim! Stoga je potrebno paziti "što se radi" u pojedinom poslu, jer odgoda u nekom poslu ne odgađa samo njega već i sve ostale u tom redu.
- Posao se definira funkcijom koja se poziva pri aktivaciji posla.
- Stvaranje reda za poslove može se napraviti sa:
  `create_workqueue` i `create_singlethread_workqueue`
- Razlika između ova dva je što se s prvim stvara po jedna dretva za svaki procesor, a u drugom samo jedna dretva – te će dretve izvoditi poslove koji dolaze u red
- Pojedini posao se:
  1. definira preko strukture `struct work_struct work;`
  2. inicijalizira s `INIT_WORK(&work, work_op);`
     - `work_op` je ime funkcije koja će se pozvati za obradu tog posla
  3. dodaje u red s `queue_work(work_queue, &work)`
     - `work_queue` je kazaljka na red poslova dobivena s `create_workqueue`
- Funkcija za obradu posla prima kazaljku na sam posao `struct work_struct`
- U obradi su obično potrebni i podaci. Zato se `struct work_struct` umeće u veću strukturu koja ima te podatke, a do nje se dođe korištenjem kazaljke na taj posao:
  - neka postoji struktura čiji je dio i opisnik posla:
    `struct nesto { [...]; struct work_struct mywork; [...] }`
  - kazaljka na `mywork` nekog objekta se daje opisniku posla i to će biti argument funkcije
  - u funkcija posla `void work_op(struct work_struct *work)` do kazaljke na objekt dolazi se sa:

```
struct nesto *x = container_of(work, struct nesto, mywork);
```

- Ako je potrebno čekati da se neki posao obavi to se može napraviti na nekoliko (puno) načina: mehanizam događaja (engl. *events*) i mehanizam završetaka (engl. *completion*) su prikazani u nastavku

6.5.3. Sinkronizacija preko mehanizma događaja

- Čekanje na događaj već je dijelom pokazano prilikom ostvarenja odgode
- U ovom dijelu će se prikazati čekanje na ispunjenje uvjeta
- Kao i kod alarma, i ovdje prvo treba definirati i inicijaliziati red za blokirane dretve (`struct wait_queue_head wq; init_waitqueue_head(&wq)`)
- Čekanje na događaj ispunjenja uvjeta obavlja se sa: `wait_event(wq, uvjet);`
- `wait_event` je makro u kojem se nalazi petlja; svaki puta kad se dretva odblokira provjerava se uvjet; ako on nije ispunjen dretva se opet blokira
- Odblokiranje se može napraviti s `wake_up` ili sličnom funkcijom – ove se funkcije mogu pozvati i iz obrade prekida, alarma i sličnih atomarnih operacija

Isječak kôda 6.12. Primjer sinkronizacije događajima

```
/* u definiciji strukture */
struct shofer_dev {
    [...]
    struct wait_queue_head wqueue;
};
    [...]
    /* pri inicijalizaciji upravljačkog programa */
    init_waitqueue_head(&shofer->wqueue);
    [...]
    /* u funkciji shofer_write */
    wqd.copied = 0;
    wqd.wakeup.queue = &shofer->wqueue;
    wait_event(shofer->wqueue, wqd.copied > 0);
    [...]
    /* u funkciji posla, workqueue_operations */
    wqd->copied = kfifo_out(fifo, wqd->buf, wqd->len);
    wake_up_all(wqd->wakeup.queue);
```

6.5.4. Sinkronizacija preko mehanizma završetaka

- Završeci (engl. *completion*) su mehanizmi sinkronizacije koji omogućuju da jedna strana (dretva) bude blokirana na upitu o završetku nečega, što neka druga strana dojavljuje
- Potreban objekt: `struct completion cmpl;`
- Inicijalizacija: `init_completion(&cmpl);`
- Čekanje da nešto bude gotovo: `wait_for_completion(&cmpl);`
- Označavanje da nešto je gotovo: `complete(&cmpl);`
- Oznaka da je nešto gotovo može se napraviti i prije nego netko pozove `wait*` funkciju
- Operacija `complete()` može se pozvati i iz obrade prekida, alarma i sličnih atomarnih operacija

6.6. Višedretvena obrada prekida

- Ponekad upravljački program naprave treba moći obraditi prekid naprave (ponekad to ide kroz sustav, ovisno o sučelju)
- Da bi se pozvala neka funkcija upravljačkog programa na prekid naprave, potrebno je registrirati funkciju za taj prekid
- Sučelje takve funkcije za registraciju je:

```
int request_irq ( unsigned int irq,
                  irq_handler_t handler,
                  unsigned long flags,
                  const char *name,
                  void *dev );
```

- Osnovni parametri su identifikator prekida (`irq`) i funkciju koju treba pozvati (`handler`)
- Ukoliko posao koji funkcija treba obaviti traje duže, preporuke je da se u toj funkciji napravi samo neophodni dio posla (top half), a ostatak (bottom half) delegira na neki drugi mehanizam (softirq, tasklet, workqueue, threaded IRQ). Na ovaj način sustav ostaje kraće u načinu rada sa zabranjenim prekidanjem – omogućuje brži odziv na nove prekide.
- Ukoliko je unaprijed poznato da će taj dodatni dio trebati, preporuke je koristiti novo sučelje koje stvara dretvu koja će obaviti taj dodatni posao:

```
int request_threaded_irq ( unsigned int irq,
                           irq_handler_t handler,
                           irq_handler_t thread_fn,
                           unsigned long flags,
                           const char *name,
                           void *dev );
```

- U ovom drugom slučaju, pri pojavi prekida prvo se poziva prekidna funkcija (`handler`), a ako ona kao povratnu vrijednost vrati `IRQ_WAKE_THREAD` onda se aktivira i prekidna dretva koja izvodi funkciju (`thread_fn`)
- Prekidna dretva se može obavljati i duže, može biti odgođena, čekati na nešto i slično; može se obavljati i paralelno s drugim dretvama koje obrađuju druge jezgrine aktivnosti.
- Kad se prekid obradi do kraja (bilo u početnoj funkciji ili dretvi) funkcija treba vratiti `IRQ_HANDLED`
- Primjer u `05-irq-info` prikazuje primjer korištenje tog sučelja.
  - Primjer je naveden samo radi ilustracije, on najvjerojatnije NE RADI
  - Problem je što se prekid izaziva programski (simulira) te ga sustav iz nekog razloga ne povezuje s registriranom funkcijom (koju je on registrirao za prekid naprave)

6.7. Sučelja `poll` i `ioctl`

6.7.1. Rad s više datoteka preko `poll`

- Ponekad treba u programu čekati da se nešto dogodi nad skupom otvorenih "datoteka" (datoteka, naprava, mrežnih konekcija, ...)
  - Primjerice, u nekom poslužitelju koji je istovremeno spojen s puno klijenata, upravljački program treba reagirati kad se na bilo kojoj vezi nešto dogodi.
  - Iako se ovakav problem često rješava dretvama – svaka upravlja zasebnom vezom, to se može riješiti i s jednom koja istovremeno čeka na sve.
- Sučelja koja to omogućuju su: `select`, `poll`, `epoll` i druga
- U nastavku je opisan `poll` i kako ga ostvariti u upravljačkom programu naprave
- Funkcija `poll` koja se poziva iz korisničkog programa je:
  - `int poll(struct pollfd *fds, nfds_t nfds, int timeout);`
  - `fds` – popis opisnika koje treba promatrati, preko strukture `struct pollfd`

```
struct pollfd {
    int   fd;         /* file descriptor */
    short events;     /* requested events */
    short revents;    /* returned events */
};
```

  - `nfds` – broj opisnika u fds
  - `timeout` – koliko treba čekati u milisekundama da se nešto dogodi (negativne vrijednosti za beskonačno, 0 bez čekanja)
- Npr. ako treba čekati da se pojavi novi podatak na nekoj od pet otvorenih datoteka (beskonačno dugo), potrebno je inicijalizirati polje od pet struktura `struct pollfd`, postaviti identifikatore otvorenih datoteka u element `fd`, koje događaje promatramo u `events` (npr. `POLLIN`) te pozvati:

```
ready = poll(pfds, 5, -1);
```

- Da bi navedeno bilo moguće i s napravama, upravljački program treba proširiti podrškom za `poll`

1. Treba ostvariti funkciju `poll`:

```
unsigned int poll(struct file *filp, poll_table *wait);
```

2. i dodati ju u struct `file_operations` naprave

```
static struct file_operations fops = {
    .owner =    THIS_MODULE,
    [...]
    .poll =     poll
};
```

- Obzirom na mehanizam koji Linux koristi za ostvarenje te operacije dodatno je potrebno stvoriti redove `struct wait_queue_head` preko kojih će se proslijediti obavijest o događajima

- Ako se ostvaruje više događaja (npr. naprava je spremna za čitanje, pisanje, ...) za svaki takav događaj trebalo bi stvoriti zaseban red
- Kad se pozove `poll` funkcija naprave, u toj funkciji treba označiti sve takve redove sa:

```
void poll_wait(struct file *filp, wait_queue_head_t *wait_address,
               poll_table *p)
```

- Prvi i zadnji parametar su oni proslijeđeni u `poll`.
- `wait_address` je kazaljka na red
- Svaki puta kad se dogodi neki događaj/promjena nad napravom koja mijenja neko od navedenih stanja, treba nakon toga pozvati i `wake_up` ili `wake_up_all` nad tim redom.

Isječak kôda 6.13. Isječci koda iz `lab2a` za poll

```
/* u config.h */
struct shofer_dev {
    [...]
    struct wait_queue_head rq, wq; /* for poll */
};
/* u shofer.c */
static struct file_operations shofer_fops = {
    [...]
    .poll =     shofer_poll
};
[...]
static unsigned int shofer_poll(struct file *filp, poll_table *wait)
{
    struct shofer_dev *shofer = filp->private_data;
    struct buffer *buffer = shofer->buffer;
    struct kfifo *fifo = &buffer->fifo;
    unsigned int len = kfifo_len(fifo);
    unsigned int avail = kfifo_avail(fifo);
    unsigned int mask = 0;

    poll_wait(filp, &shofer->rq, wait);
    poll_wait(filp, &shofer->wq, wait);

    if (len)
        mask |= POLLIN | POLLRDNORM; /* readable */
    if (avail)
        mask |= POLLOUT | POLLWRNORM; /* writable */

    return mask;
}
[...]
static ssize_t shofer_read(struct file *filp, char __user *ubuf, size_t count,
    loff_t *f_pos)
{
    [...]
    wake_up_all(&shofer->rq); /* for poll */

    return retval;
}
/* slično s shofer_write: */
    wake_up_all(&shofer->wq); /* for poll */
```

6.7.2. Slanje naredbi/upita upravljačkom programu preko `ioctl`

- Ponekad je dozvoljeno korisničkim programima da šalju naredbe i zahtjeve "izravno" upravljačkom programu preko sučelja `ioctl`
- sučelje za programe, u zaglavlju `sys/ioctl.h`:

```
int ioctl(int fd, unsigned long request, ...);
```

- Često se koristi i treći argument, kazaljka na nešto (`void *` ili `unsigned long`)
- `fd` definira o kojem se opisniku radi (prethodno otvorenom)
- Uobičajeno je `request` kombinacija bitova koji nešto predstavljaju
  - pogledati na Documentation/ioctl/ioctl-number.txt i asm-generic/ioctl.h za više detalja
- Međutim, on može biti bilo što (iako to nije pravilno)
- Da bi naprava mogla reagirati na takav zahtjev treba u `struct file_operations` dodati sučelje `unlocked_ioctl`

```
long unlocked_ioctl (struct file *, unsigned int, unsigned long);
```

- Prefix `unlocked` naglašava da se radi o novom sučelju koje ne koristi zaključavanje jezgre (engl. *big kernel lock*) koje negativno utječe na učinkovitost i odziva sustava; stoga je staro sučelje bez tog prefiksa izbačeno
- Drugi i treći argument su oni koji su i predani pri pozivu `ioctl` iz programa
- Što će ta funkcija naprave napraviti ovisi o napravi
- Povratna vrijednost se može koristiti za vraćanje uspješnosti (0) ili nečeg drugog
- Treći argument, ako se koristi, je najčešće kazaljka na neku strukturu podataka u procesu koji poziva `ioctl` – preko njega se može prenijeti dodatna strutura podatak ili u njega učitati vrijednosti.
- Primjer programa i proširenje naprave za podršku tog sučelja prikazano je u `lab2b`

6.8. Dodatne operacije s napravama

- Rad naprava se često može pratiti i kroz datotečni sustav kroz `/proc` i `/sys`, ako naprava ostvaruje podršku za njih
- U prikazanim primjerima te mogućnosti nisu korištene
- Ostvarenje je slično već prikazanim sučeljima – koriste se druga sučelja i funkcije za registraciju
- za `/sys` pogledati sučelje: `sysfs_create_file`
- za `/proc` pogledati sučelje: `create_proc_entry`, `create_proc_read_entry`

6.9. Kako spriječiti i popraviti “oops”

6.9.1. Kopije, kopije, ...

- Napraviti kopiju radna okruženja (npr. cijelog virtualnog računala)
- Često kopirati kod (npr. na svoj git repozitorij)

6.9.2. Praćenje sustava kroz dnevnike, procese, ...

- npr. `/var/log/kern.log`
- `tail -f /var/log/kern.log` – u drugom terminalu (ili u pozadini s &)
- `grep riječ-pretrage < /var/log/kern.log`
- `less /var/log/kern.log` uz / riječ-pretrage
- `ls -l /dev | grep ime-naprave`
- `ps -A | grep ime-programa` (ne ime modula)
- `df` – slobodni prostor na disku (pogledati za /)
- `top` – koji proces troši procesorsko vrijeme

6.9.3. “Pokušaji popravka”

1. Brisanje prevelikih datoteka dnevnika (zbog greške u modulu)
   - `ls -lS /var/log | head`
   - `sudo truncate -s 0 /var/log/ime-datoteke` (brisanje sadržaja datoteke)
2. Prekidanje programa
   - `Ctrl+C` – pokušaj prekida pokrenuta programa
   - `ps -A | grep ime-programa` – ispis svih procesa radi pronalaska željenog
   - `kill -9 PID`
   - `killall -9 ime-programa`
3. Brisanje modula
   - `sudo rmmod -f ime-modula`
   - ako prethodno ne obavi zadano, najprije probati ugasiti proces koji koristi zadani modul (koji ste pokrenuli)
4. Ponovno pokretanje računala – isprobavati redom dok se ne uspije
   - kroz sučelje računala
   - ako je računalo virtualno, kroz hipervizor (npr. VMware Workstation)
   - restartati stvarno računalo, normalnim putem ili prekidačem (ako normalno zapne)
   - ako se nakon ponovna pokretanja računalo ne uspije u potpunosti pokrenuti (dobiti grafičko sučelje), probati doći do konzole s Alt+F1-F6, te tada u konzoli pokušati popraviti sustav te ponovno restartati

Pitanja za vježbu 6

1. Koji su sve koraci potrebni za ostvarenje naprave da bi se ona mogla koristiti iz programa?
2. Zašto se u ostvarenju kružna međuspremnika u linux/kfifo.h koriste međuspremnici čija je veličina potencija broja dva?
3. Može li se u operaciji `write` koju ostvaruje naprava koristiti `mutex_lock`? Obrazložiti zašto da/ne.
4. Koje su prednosti korištenja makroa za ostvarenje operacija zapisa u dnevnik (LOG vs printk)?
5. Neka struktura `nešto` ima element `element`. Ako u varijabli `x` imamo adresu dijela `element` nekog objekta, kako doći do adrese objekta koji je tipa `nešto`? Pokazati kodom.
6. Koje su prednosti korištenja liste preko postojećeg sučelja, npr. preko sučelja linux/list.h?
7. Što se nalazi u varijabli `jiffies`? Za što se ona koristi?
8. Opisati način korištenja mehanizma reda poslova (workqueues).
9. Opisati sinkronizaciju preko mehanizma događaja (events).
10. Opisati sinkronizaciju preko mehanizma završetaka (completions).
11. Koje se od navedenih funkcija smiju koristiti u atomarnim kontekstima: `mutex_lock` , `mutex_unlock`, `wait_event`, `wake_up`, `wait_for_completion`, `complete`, `spin_lock`, `spin_unlock`.
12. Čemu služi sučelja `request_irq` i `request_threaded_irq`? Kako se ona međusobno razlikuju?
13. Tko i kad vraća vrijednosti `IRQ_HANDLED`, `IRQ_WAKE_THREAD`?
14. Opisati čemu služi sučelje `poll` (za programe, ne jezgru). Što se njime može postići?
15. Opisati čemu služi sučelje `ioctl` (za programe, ne jezgru). Što se njime može postići?

Dio II
Višeprocesorski sustavi

Sažetak

Drugi dio skripte opisuje svojstva višeprocesorskih sustava s perspektive operacijskog sustava i njegove interne građe te njegova korištenja od strane programa. Najprije je opisan razlog korištenja višeprocesorskih sustava te tipične arhitekture takvih sustava (tipovi procesora i načina njihova spajanja u višeprocesorskim računalima). Slijedi prikaz nekih problema i mogućih rješenja pri implementaciji operacijskog sustava za višeprocesorska računala. Jedna od najvećih promjena u odnosu na jednoprocesorsko računalo je raspoređivanje dretvi te je ono prikazano u idućem poglavlju. Zadnje poglavlje prikazuje raspoređivanje dretvi u Linuxu, ukratko opisuje strukture podataka koje se pri tome koriste i koje mogućnosti pružaju.

7. Svojstva višeprocesorskih sustava

7.1. Zašto su višeprocesorski sustavi danas svugdje?

- u prošlosti (prije 2000. godine) višeprocesorski sustavi su uglavnom bili samo za poslužitelje, jednoprocesorski su bili dovoljni za normalna (osobna) računala
  - razvoj poluvodičke industrije omogućavao je da se kroz otprilike svake dvije godine dvostruko poveća frekvencija procesora (i ostalih povezanih komponenti)
- od 2000. gotovo da i nema povećanja frekvencije procesora – sadašnja tehnologije ne omogućava efikasno korištenje veće frekvencije (a da se ne troši jako puno energije na hlađenje)
- povećanje snage (uglavnom) ide kroz veći broj "jezgri" na istom procesoru
- svaka jezgra može izvoditi dretvu – efektivno je ona zaseban procesor
- (neke) jezgre dijele dijelove priručnog spremnika procesora
- u nastavku se i za jezgru koristi termin procesor, tj. sustav s jednim višejezgrenim procesorom se proglašava višeprocesorskim sustavom, jer on to i jest sa stanovišta OS-a
- da bi iskoristili ovakvu procesorsku snagu treba paralelizirati posao, podijeliti ga na dijelove koji bi se mogli paralelno izvoditi
- potrebna je i sinkronizacija

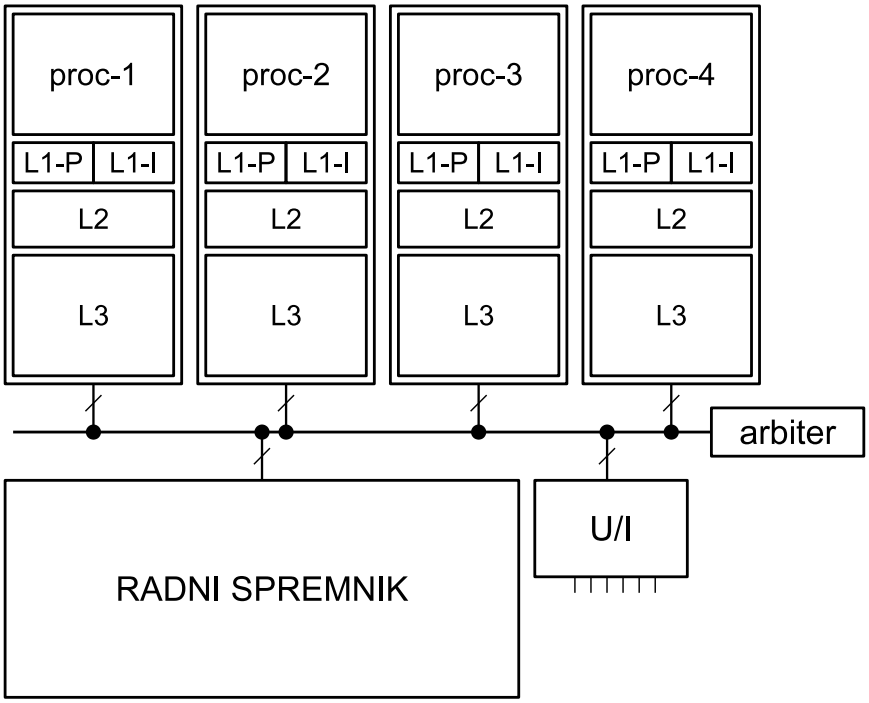
7.2. Osnovne vrste višeprocesorskih sustava

Višeprocesorske sustave možemo prema građi podijeliti u nekoliko skupina:

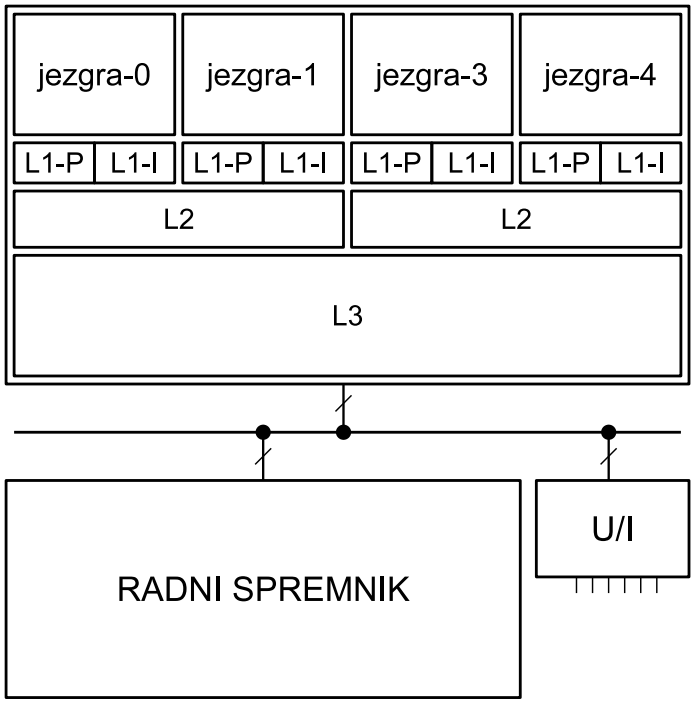
1. simetrični višeprocesorski sustavi (slika 7.1.)
   - svaki procesor je zaseban čip (s jednom jezgrom)
   - svaki procesor ima svoj priručni spremnik, koji je često podijeljen je u razine (L1-L2-L3)
   - zajednička memorija je odvojena i pristupa joj se preko dijeljene sabirnice
   - "stari" višeprocesorski sustavi spadaju u ovu kategoriju
2. višejezgreni procesori (slika7.2.)
   - jedan čip s više procesorskih jedinki – jezgri
   - priručni spremnik podijeljen je u razine (L1-L2-L3); neke se dijele među jezgrama
   - zajednička memorija je odvojena
   - većina današnjih sustava spada u ovu kategoriju
3. simetrični višeprocesorski sustavi s višejezgrenim procesorima
   - simetrični višeprocesorski sustavi kod kojih je svaki procesor višejezgreni
   - uglavnom se koriste u poslužiteljima
4. raspodijeljeni višeprocesorski sustavi (slika 7.3.)
   - više procesorskih kartica, na svakoj više procesora (vjerojatno višejezgrenih) i lokalna

memorija

- odvojena zajednička memorija
- NUMA sustavi (engl. *Non-uniform memory access*)
- koristi se kod (jačih) poslužitelja

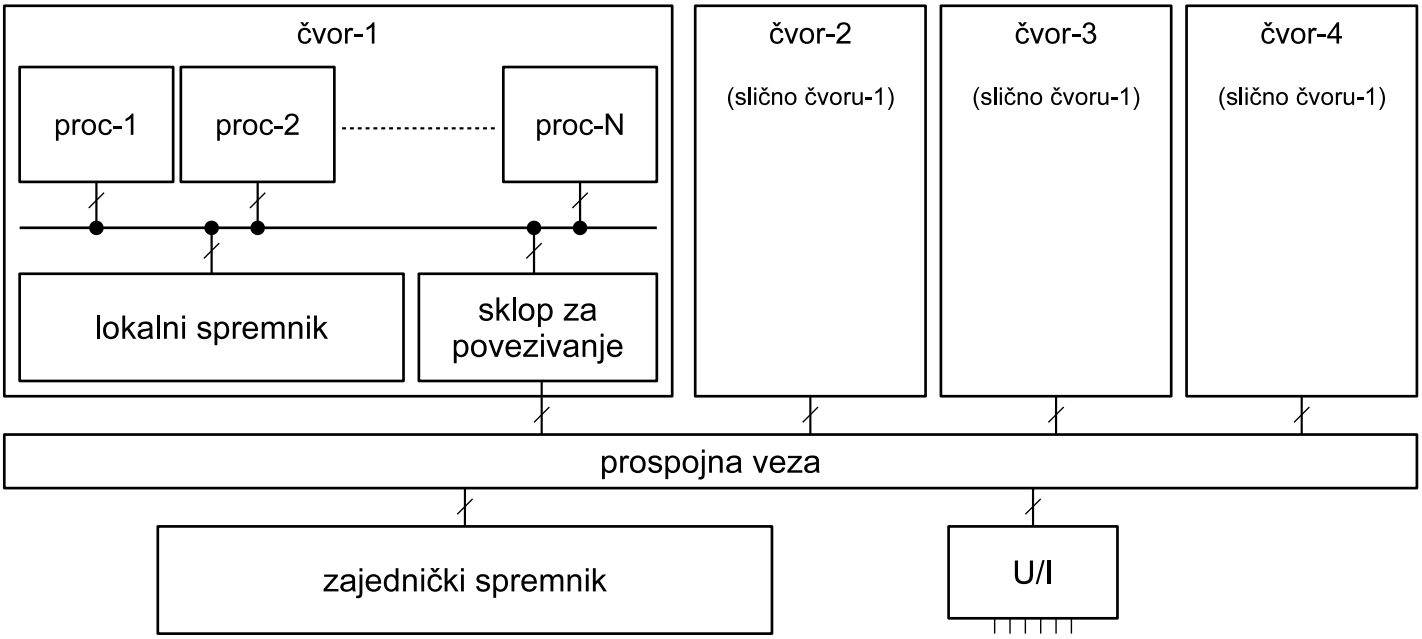


Slika 7.1. Primjer simetričnog višeprocesorskog sustava



Slika 7.2. Primjer višejezgrenog procesora

Iako se često za računanje mogu koristiti i posebni sklopovi (npr. grafičke kartice), njihovo korištenje se neće razmatrati jer je ono samo za specifičnu uporabu, skoro kao i naprave. Ovakvi sustavi se u literaturi nazivaju heterogenima (engl. *heterogeneous multiprocessor system*).



Slika 7.3. Primjer NUMA sustava

7.2.1. Simetrični/asimetrični, homogeni/nehomogeni višeprocesorski sustavi

- Simetričnost obilježava pristup zajedničkom spremniku, a homogenost jednakost procesora

1. Simetrični i asimetrični višeprocesorski sustavi
   a) Simetrični sustavi: jednaka svojstva bez obzira na procesor koji traži operaciju
      - uobičajena arhitektura sa zajedničkom memorijom kojoj se pristupa preko zajedničke sabirnice
      - izvorno: symmetric multiprocessing / shared-memory multiprocessing – SMP
   b) Asimetrični sustavi: pristup je brži/sporiji ovisno o procesoru koji pristupa pojedinom dijelu memorije
      - memoriji bliže procesoru se brže pristupa nego udaljenoj memoriji (npr. na drugoj procesorskoj kartici)
      - tipično za NUMA sustave s raspodijeljenom memorijom
2. Homogeni i nehomogeni višeprocesorski sustavi
   a) Većina procesora podržava dinamičko određivanje frekvencije rada (po jezgri)
      - Iako identične, jezgre jednog procesora mogu u pojedinim trenutcima raditi na različitim frekvencijama
      - Time se formalno narušava homogenost, ali ipak se takve procesore ne svrstava u nehomogene
   b) Moderniji višejezgreni procesori, pogotovo oni namijenjeni za baterijom pogonjena računala imaju različite jezgre (pored dinamičkog upravljanja frekvencijom)
      - brze jezgre (snažnije, P – performance)
      - spore jezgre (štedljivije, E – efficiency)
      - OS koristi jedne i/ili druge u različitim situacijama: kad ne treba performanse samo spore, kad treba performanse onda brze (i možda spore)

- ovdje se već govori o jednom obliku nehomogenosti

7.3. Dodatne metode povećanja učinkovitosti

Općenito gledano, povećanje učinkovitosti jednog procesora postiže se na nekoliko načina. Neki od njih su navedeni u nastavku.

1. Optimiranje protočne strukture
   - manje/više elemenata u protočnoj strukturi
   - bolje predviđanje grananja i oportuno pripremanje/izvođenje instrukcija
   - paralelno izvođenje susjednih nepovezanih instrukcija iste dretve
2. Optimiranje korištenja priručnog spremnika
   - povećanje njegova kapaciteta i brzine
   - dijeljenje/podjela među jezgrama
   - algoritmi upravljanja (što van/unutra)
   - sinkronizacija varijabli u priručnim spremnicima različitih jezgri/procesora (engl. *cache coherence problem*)
     - primjeri upravljanja kopijama podataka u priručnim spremnicima:
       a) poništavanje (engl. *invalidation*) – promjena varijable kod jednog procesora izaziva poništavanje kopija u drugim procesorima
       b) prisluškivanje (engl. *snooping*) – svi procesori prisluškuju što se mijenja i ažuriraju svoje kopije pri promjenama
3. Sklopovska višedretvenost (engl. *simultaneous multithreading, hyper-threading*)
   - izvođenjem instrukcija jedne dretve često se događaju situacije kad procesor stane jer mora pričekati nešto, npr.:
     - dohvat podataka iz memorije
     - dovršetak složene operacije (kroz koprocesor)
   - mnogi dijelovi procesora tada ne rade
   - ideja je imati u pripremi i druge instrukcije neke druge dretve koja tada može "uletjeti" sa svojim instrukcijama
   - procesor se sam prebacuje na drugu dretvu – izvodi instrukcije te dretve; tj. radi jednu i drugu paralelno kad može, a samo jednu kada ne
   - prema van se takav procesor prikazuje kao dva procesora (ili takva jezgra kao dvije jezgre)
   - dobitak na performansama je daleko manji nego da imamo dvije jezgre, ali je ipak osjetan jer je bolja iskorištenost sklopovlja
   - npr. Intelovi procesori kroz hyper-threading mogu povećati učinkovitost do 30%
     - da bi to postigli takvi procesori najčešće imaju i dodatne jedinice za računanje (za cjelobrojne i realne operacije)
   - ovi mehanizmi se mogu i isključiti kroz postavke (npr. preko BIOSa)

- ovakav način rada unosi nedeterminizam – dretve ne napreduju očekivanim tempom s obzirom na logički broj procesora
- u nekim situacijama može se dogoditi i degradacija performansi (npr. zbog prevelikih zahtjeva za priručnim spremnikom prevelikog broja paralelno izvođenih dretvi)

7.4. Okruženja primjene višeprocesorskih sustava

Osnovna okruženja:

1. poslužitelji
2. osobna računala (stolno računalo, prijenosnik)
3. pametni telefoni, tableti
4. ugrađena računala

Različita svojstva tih sustava uzrokovala su i stvaranje različitih procesora, s različitim ciljevima:

1. optimiranje obrade paralelnih nezavisnih poslova (npr. poslužitelji)
2. optimiranje rada jedne aplikacije (višedretvene; poslužitelji ali i ostala računala)
3. smanjena potrošnja radi dužeg rada na bateriji
4. determinističko ponašanje za upravljačka djelovanja

Procesori izrađeni za poslužitelje (npr. procesori iz serije Intel Xeon) imaju veći broj jezgri i osjetno veći priručni spremnik što doprinosi osjetno većom učinkovitošću kod poslužiteljskih poslova (ali su zato i osjetno skuplji).

Iskorištenje mogućnosti procesora ostvaruje se kroz podršku operacijskog sustava. On postavlja potrebne postavke procesorima te raspoređuje dretve na njih. Osnovna promjena operacijskog sustava koji je napravljen za jednoprocesorsko računalo u odnosu na onaj koji je napravljen za višeprocesorsko je u načinu upravljanja dretvama – potrebno je odabrati dretvu za svaki procesor zasebno. Stoga su u ovim materijalima prikazani postupci raspoređivanja i kako bi se oni trebali ponašati na višeprocesorskim računalima. Prije toga su prikazani problemi ostvarenja operacijskog sustava za ovakva računala, obzirom da se jezgrine funkcije mogu izvoditi paralelno različitim procesorima.

Pitanja za vježbu 7

1. Zašto su višeprocesorski sustavi danas svugdje?
2. Navesti osnovne vrste višeprocesorskih sustava i gdje se one koriste.
3. Navesti prednosti i nedostatke simetričnih i asimetričnih višeprocesorskih sustava.
4. Zbog kojih svojstava današnje sustave možemo nazivati i nehomogenim višeprocesorskim sustavima?
5. Što je to sklopovska višedretvenost (npr. hyperthreading)?

8. Problemi pri ostvarenju operacijskog sustava za višeprocesorske sustave

Ostvarenje operacijskog sustava na višeprocesorskom računalu ima nekoliko problema koje treba riješiti:

- definirati prikladnu strukturu podataka i očuvati njenu konzistentnost obzirom na moguće paralelno korištenje
- maksimalno iskoristiti potencijal svih elemenata sustava, pogotovo mogućnosti paralelnog rada i korištenja priručnih spremnika procesora
- omogućiti pravednu podjelu procesorskog vremena (kod raspoređivanja dretvi)
- omogućiti rezervaciju sredstava (npr. procesorskog vremena)
- ostvariti deterministično ponašanje za sustave kod koji je to vrlo bitno

Glavni dijelovi sustava kojima OS upravlja su procesi/dretve te ulazno izlazne naprave.

- Da li dozvoliti da se dretve mogu izvoditi na bilo kojem procesoru?
  - uglavnom nema razloga da to nije tako
  - iznimke su kada bi se neki procesor rezervirao za druge stvari, npr. upravljanje UI napravama
  - OS programima nudi mogućnost da definiraju procesore na kojima se žele izvoditi (afinitet)
- Da li upravljanje napravama (obrade prekida istih) izvoditi na nekom određenom procesoru ili na bilo kojem?
  - nije neophodno da se odredi procesor za to, ali možda pojednostavljuje sustav; npr. neki upravljač prekidima se programira da sve zahtjeve šalje jednom procesoru
  - ako se na nekom procesoru ne izvode druge dretve, pa ni jezgrine funkcije koje one pozivaju, taj procesor može puno prije reagirati na vanjske zahtjeve naprava (prekide)

U nastavku se najprije razmatraju problemi ostvarenja konzistentnosti u korištenju strukture podataka jezgre pri paralelnom izvođenju jezgrinih funkcija.

8.1. Očuvanje konzistentnosti podataka kroz paralelni rad

- zajedničku strukturu podataka jezgre treba zaštititi od istovremenog korištenja, ili barem od istovremene promjene koja narušava konzistentnost podataka
- konzistentnost se može ostvariti kroz:
  1. zaključavanja
  2. atomarne operacije
  3. oprezno korištenje

8.1.1. Zaključavanje podataka

- u jezgru se ulazi mehanizmom prekida, ali to nije dostatno na višeprocesorskim sustavima
- različite jezgrine funkcije možda koriste različite podatke – nije potrebno sve jezgrine funkcije ostvariti kao jedan kritični odsječak, da se izvode jedna po jedna (kao što je to pretpostavljeno u jednostavnom modelu jezgre prikazanom u [Budin, 2010])
- neke jezgrine funkcije mogu se izvoditi paralelno
- zato se uglavnom ne koristi jedno zaključavanje ("big kernel lock") već puno manjih
- gotovo svaka netrivijalna struktura podataka ima svoj ključ
- zaključavanje može biti:
  1. blokirajuće – dretva se zaustavlja i miče u stranu, ako se jezgrina funkcija izvodi u kontekstu neke (jezgrine) dretve ili
  2. radno čekanje (spin-lock) – dretva u petlji provjerava neki uvjet dok se ne ispuni (i troši procesorsko vrijeme), tj. dok ga neka druga dretva na nekom drugom procesoru ispuni (koja paralelno radi)
- što će se odabrati ovisi i o strukturi podataka koja se time štiti i gdje se ona sve koristi (ako ju se koristi i iz atomarnog okruženja koje se ne može blokirati)
- radno čekanje je efikasno samo ako se zaključavaju kratki dijelovi koda
- ipak, treba uzeti u obzir da i blokiranje ima svoj trošak u kućanskim poslovima (spremanje konteksta, promjena dretve i prateće operacije s priručnim spremnikom!), pa je za postizanje veće učinkovitosti potrebno dobro analizirati što zaključati na jedan ili drugi način
- radno čekanje u kojem se cijelo vrijeme dohvaća i provjerava jedna vrijednost može imati loše djelovanje na priručni spremnik – sustav (sklopovski) koji to mora dohvaćati s odgovarajućeg mjesta (radni spremnik, priručni spremnik nekog drugog procesora)
  - postoje (teoretski) algoritmi koji to pokušavaju izbjeći tako da se u slučaju već zaključanog ključa koristi pomoćni ključ, zasebni za dretvu, kojoj se onda to mora signalizirati kad se početni ključ odključa
- za kratke operacije možda se zaključavanje može izbjeći korištenjem atomarnih operacija

8.1.2. Atomarne i slične operacije

- atomarne operacije koriste se posebnim mogućnostima procesora koje prevoditelj mora uključiti u odgovarajućim situacijama (kad mu se to u kodu navede)
- primjeri operacija: `atomic_load`, `atomic_store`, `atomic_exchange`, `atomic_compare_exchange`, `atomic_add_fetch`, `atomic_fetch_add`, `atomic_test_and_set`
- osim obavljanja navedenih operacija kao atomarnih, ovakvi pozivi mogu utjecati i na susjedne operacije i njihov redoslijed obavljanja
- problem: zbog paralelnog (spekulativnog/oportunog) izvođenja susjednih instrukcija s predviđanjem vrijednosti svakakve "anomalije" se mogu dogoditi, pogotovo kad se u instrukcijama koriste kazaljke (zato su potrebne te dodatne radnje uz atomarne instrukcije)
- prevoditelj i procesor optimiraju izvođenje jedne dretve

  - zato oni imaju slobodu reorganizirati izvođenje susjednih instrukcija tako da one što prije završe
  - uzimaju u obzir ovisnosti među tim instrukcijama
  - međutim, oni nisu svjesni drugih dretvi i da ovakva reorganizacija može loše utjecati na njih
  - prevoditelju se može ukazati na to posebnim načinima tako da on pažljivo slaže instrukcije, uz dodatak novih, a da bi se očuvao redoslijed naveden u programu
- postoji nekoliko mogućnosti (razina) "atomarnosti" koje se mogu koristiti (navesti oznaku uz makroe atomarnih operacije) – u nastavku su razmotreni problemi i kako ih neke mogućnosti rješavaju ili ne
- izvori:
  - GCC: Built-in Functions for Memory Model Aware Atomic Operations
  - Memory model synchronization modes

8.1.2.1. Primjer problema u paralelnom radu

Primjer 1. Paralelno izvođenje dretvi bez zaštite

```
x = 0
y = 0

Dretva 1 {                  Dretva 2 {
    x = 1                       ispiši(y)
    y = 2                       ispiši(x)
}                           }
```

- ako dretve rade paraleno sve kombinacije ispisa su moguće!
  - 0 0 – kada dretva 2 napravi sve prije dretve 1
  - 2 1 – kada dretva 1 napravi sve prije dretve 2
  - 0 1 – kada dretva 1 zapiše 1 u `x`, a dretva 2 ispiše `y` prije njegove promjene u dretvi 1
  - 2 0 – kada procesor u izvođenju dretve 1 promijeni redoslijed obavljanja operacija, najprije u y zapiše 2 a potom u `x` 1; dretva 2 prvi ispis obavi nakon `y=2` a drugi prije `x=1`
  - da bi dretva 2 vidjela promjene koje radi dretva 1, te promjene moraju biti upisane u zajedničku memoriju (`x` i `y` mogu privremeno biti u registrima pri izvođenju dretve 1)
  - pretpostavka je da ispis ide slijedno, najprije `ispiši(y)`, pa `ispiši(x)` – to procesor ne okreće!

8.1.2.2. Konzistencija nad slijedom operacija (*total ordering*)

- kod ove razine traži se da se poštuje redoslijed svih označenih operacija (spremi/dohvati) te da operacije koje su navedene prije budu gotove iako nisu označene, a operacije koje su kasnije da se kasnije i obave
- na taj način su promjene odmah vidljive svima
- ovo je "najstroža" inačica održavanja konzistencije i najzahtjevnija je za ostvarenje – potrebne su dodatne instrukcije za njeno ostvarenje; traži najviše vremena pri radu – "najskuplje je"

Primjer 2. Korištenje atomarnih operacija

```
//početne vrijednosti, prije pokretanja dretvi
a = 0
x = 0
y = 0

Dretva 1 {                          Dretva 2 {
   a = 5                               ispiši(y.atomarno_dohvati())
   x.atomarno_spremi(1)                ispiši(x.atomarno_dohvati())
   y.atomarno_spremi(2)                ispiši(a)
}                                   }
```

- pretpostavljeno ponašanje funkcija `atomarno_*`, kad drukčije nije navedeno, jest očuvanje konzistentnosti nad slijedom operacija
- sama operacija `atomarno_spremi`, osim što će to napraviti atomarno, osigurava da su sve prethodne operacije obavljene, bez obzira jesu li označene kao atomarne ili ne
- u navedenom primjeru, ako je za `y` ispisano 2 za `x` i `a` će sigurno biti ispisane vrijednosti koje je dretva 1 upisala (1, 5)
- isto vrijedi i za `x`: ako je ispisano 1 onda će se za `a` ispisati 5
- ostale mogućnosti su: {0 0 0}, {0 1 5}, {0 0 5}

8.1.3. Konzistencija nad jednom operacijom (relaksirana)

- "Stroga" atomarnost iz prethodnog primjera može tražiti dosta skupih operacija sinkronizacije (priručnih spremnika u višeprocesorskim sustavima), a ponekad to nije neophodno.
- Stoga postoje i blaže varijante “atomarnih” operacija i njihova utjecaja na susjedne operacije
- Jedna od njih je “relaxed” koja održava konzistentnost samo nad navedenim podacima
- Uz dodatak argumenta RELAXED (`__ATOMIC_RELAXED`) osigurava se da ako je “spremi” operacija napravljena prije “dohvati”, da je dohvaćena ta spremljena vrijednost
- To se inače ne mora dogoditi kad bi se koristile obične operacije (`x=1`) jer bi procesor to mogao držati u registru neko vrijeme (ili u priručnom spremniku, ako nema sklopovske podrške održavanja njihove konzistencije u višeprocesorskom sustavu).

Primjer 3. Relaksirana atomarnost

```
a = 0
x = 0
y = 0

Dretva 1 {                              Dretva 2 {
   a = 5                                   ispiši(y.atomarno_dohvati(RELAXED))
   x.atomarno_spremi(1, RELAXED)           ispiši(x.atomarno_dohvati(RELAXED))
   y.atomarno_spremi(2, RELAXED)           ispiši(a)
}                                       }
```

- u navedenom primjeru redoslijed operacija dretve 1 može biti proizvoljan (`x` prije `a`, `y` prije `x`), tj. moguće su sve kombinacije ispisa

Primjer 3. Relaksirana atomarnost (2)

```
x = 0

Dretva 1 {                              Dretva 2 {
   a = 1                                   ispiši(x.atomarno_dohvati(RELAXED))
   x.atomarno_spremi(a, RELAXED)           ispiši(x.atomarno_dohvati(RELAXED))
   b = 2                                }
   x.atomarno_spremi(b, RELAXED)
}
```

- u ovom primjeru poštivati će se redoslijed spremanja i dohvata jer se radi o istoj varijabli (najprije će se pohraniti 1 a potom 2)
- ispisi mogu biti: {0 0}, {1 1}, {1 2} i {2 2}, ali nikada {1 0}, {2 0} ili {2 1}

8.1.4. Konzistencija nad povezanim varijablama (*acquire/release*)

- pod "povezane varijable" misli se na korištenje globalnih varijabli koje nisu u dohvati/pohrani već neposredno prije/poslije
- ovakve atomarne operacije osiguravaju i da varijable koje se koriste/mijenjaju prije/poslije budu pohranjene/pročitane
- pri spremanju koristiti "release" – osigurava da se ova operacija obavi nakon svih prethodnih operacija pohrane u memoriju (da procesor ne bi izmijenio redoslijed i neku instrukciju za pohranu koja je u kodu prije napravio nakon ove operacije)
- pri dohvatu koristiti "acquire" – osigurava da se ova operacija obavi prije svih slijedećih operacija čitanja
- na neki način stvara se zavisnost (uređenost) operacija među dretvama koje koriste ovakve operacije
- ova atomarnost je slična prvoj, nad slijedom instrukcija (najstrožoj), jedino što se ne garantira "globalna" sinkronizacija sadržaja među svim dretvama, ako i one ne koriste ovakve operacije (kao što je to kod prve, najstrože, atomarnosti)

Primjer 3. Atomarnost acquire/release

```
a = 0
x = 0
y = 0

Dretva 1 {                              Dretva 2 {
   a = 5                                   ispiši(y.atomarno_dohvati(ACQUIRE))
   x.atomarno_spremi(1, RELEASE)           ispiši(x.atomarno_dohvati(ACQUIRE))
   y.atomarno_spremi(2, RELEASE)           ispiši(a)
}                                       }
```

- pohrani varijable `x` mora prethoditi pohrana varijable `a`; pohrani varijabli `y` mora prethoditi pohrana varijabli `x` i `a`
- čitanju varijabli `x` mora prethoditi čitanje varijable `y`; čitanju varijabli `a` mora prethoditi čitanje varijabli `x` i `y`

8.1.5. Konzistencija nad nepovezanim varijablama (consume)

- Slično kao i *acquire*, ali se gledaju samo operacije koje su povezane s ovom – koriste iste podatke/memoriju
- za razliku od relaksirane, ovdje se poštuje redoslijed operacija dohvati/pohrani

Primjer 3. Atomarnost *consume*

```
a = 0
b = 0
x = 0
y = 0
z = NULL

Dretva 1 {                              Dretva 2 {
   a = 5                                   ispiši(y.atomarno_dohvati(CONSUME))
   b = 7                                   ispiši(x.atomarno_dohvati(CONSUME))
   x.atomarno_spremi(1, RELEASE)           w = z.atomarno_dohvati(CONSUME)
   y.atomarno_spremi(2, RELEASE)           ispiši(*w)
   z.atomarno_spremi(&b, RELEASE)          ispiši(a)
}                                       }
```

- redoslijed spremi/dohvati je očuvan (`x` → `y` → `z`)
- korištenje varijable `w` (`ispiši(*w)`) je sinkornizirano s dohvatom te varijable, tj. obavlja se nakon dohvata
- korištenje varijable `a` u drugoj dretvi nije sinkronizorano, može se dohvatiti i stara vrijednost varijable (u dretvi 2 ne radi se zaštita redoslijeda varijable `a` u odnosu na `x`, `y`, i `z`)

8.1.6. Atomarnost pohrane i čitanja

- problem paralelnog korištenja podataka (u jezgri, ali i običnim višedretvenim programima) je vrlo velik i težak za ispravno ostvarenje
- prethodno navedene atomarne operacije pomažu pri tome, ali unose dosta popratnih radnji (nisu baš toliko jeftine) – stoga se i ne koriste baš svugdje
- kada se ne koriste, prevoditelj ima "punu slobodu" nad optimiranjem koda i svašta se još može dogoditi što u paralelnom radu može prouzrokovati neočekivane probleme
- npr. ponekad spremanje i samo jedne vrijednosti (ili čitanje) može biti odgođeno ili čak i razlomljeno na više sabirničkih ciklusa
- da bi se spriječilo neke neželjene posljedice optimiranja i pristupa memoriji, ali i ukazalo na korištenje zajedničkih varijabli u kodu (izvan zaključanog dijela koda) preporuka je koristiti posebne makroe (npr. u kodu Linuxa `READ_ONCE`, `WRITE_ONCE`), koji se na nekim arhitekturama mogu i prevesti u korištenje nekih korisnih mogućnosti
- najčešće se u implementaciji (u C-u) koristi ključna riječ `volatile` koja forsira (gotovo) svako korištenje varijable njenim dohvatom iz memorije (ili pohranom) i smanjuje mogućnosti prevoditelja u promjeni redoslijeda izvođenja operacija
- izvori:
  - Why kernel code should use READ_ONCE and WRITE_ONCE for shared memory accesses
  - GCC: When is a Volatile Object Accessed?

  - Linux kod: READ_ONCE i WRITE_ONCE
  - Linux kernel memory barriers

8.1.7. Ostale mogućnosti

- Jedna od ostalih mogućnosti optimiranja korištenja zajedničkih podataka jest mehanizam Read-copy update (RCU) koja je korisna ako se podaci većinom čitaju a rjeđe mijenjaju
  - više na: What is RCU? – "Read, Copy, Update"

8.2. Strukture podataka

8.2.1. Raspoređivanje dretvi

- očita promjena prema jednoprocesorskim operacijskim sustavima: više aktivnih dretvi
- što s redom pripravnih dretvi?
  - uobičajeno je da se za svaki procesor izradi zasebni red pripravnih
  - osnovni razlog za to je korištenje priručnog spremnika procesora
  - ideja je da dretve koje se izvode na tom procesoru, iako se povremeno ne izvode (zbog drugih dretvi na tom procesoru) ipak će pri povratku izvođenja u tom priručnom spremniku naći neke svoje podatke koje neće trebati ponovno dohvaćati iz radnog spremnika – tako se povećavaju performanse
- OS treba povremeno provjeriti treba li prebaciti koje dretve iz jednog reda u drugi (radi balansiranja opterećenja ili sličnih problema)
- organizacija tih redova pripravnih ovisi o načinu raspoređivanja koji se koristi
- uzeti u obzir i hijerarhiju procesora/jezgri – koje jezgre dijele koje razine priručnog spremnika (možda neko stablo koje reflektira procesore, višejezgrene, hyper-treading, dijeljeni priručni spremnici)
  - raspoređivač koji to uzima u obzir može osjetno povećati performanse sustava (ili pojedinih dretvi/aplikacija)

8.2.2. Ostale strukture jezgre

- ostale strukture su zajedničke za cijeli sustav (sve procesore)
- najčešće svaka ima svoj ključ za zaštitu
- strukture su definirane tamo gdje su potrebne
  - ideja je da se izravno ne koriste iz drugih dijelova koda (modula), već ako je potrebno samo preko sučelja tog modula
  - na taj način se interne strukture mogu mijenjati bez promjena o ostatku koda
- izuzeci su neke vrlo često korištene “varijable” (`jiffies`, `current`), a koje zapravo i same mogu biti funkcije (preko makroa)

Pitanja za vježbu 8

1. Navesti načine za očuvanje konzistentnosti strukture podataka jezgre u višeprocesorskom sustavu.
2. Koje dvije osnovne vrste zaključavanja postoje? Koja su njihova dobra i loša svojstva?
3. Kada ima smisla koristiti atomarne operacije?
4. Zašto samo korištenje atomarnih operacija ponekad nije dovoljno?
5. Koja od navedenih "razina atomarnosti" je najzahtjevnija pri radu:
   a) konzistencija nad slijedom operacija (*total ordering*)
   b) konzistencija nad jednom operacijom (*relaksirana*)
   c) konzistencija nad povezanim varijablama (*acquire/release*)
   d) konzistencija nad nepovezanim varijablama (*acquire/consume*)?
6. Zašto ponekad i samo spremanje/čitanje jedne varijable može biti problem (zašto se koriste `READ_ONCE` i `WRITE_ONCE`)?
7. Zašto se za "red pripravnih dretvi" na višeprocesorskom operacijskom sustavu zapravo koristi više redova, po jedan za svaki procesor?

9. Raspoređivanje dretvi u višeprocesorskim sustavima

Teoretski bi na višeprocesorskom sustavu paralelno mogli imati više operacijskih sustava, primjerice, na svakom procesoru svoji. Međutim, ako je i potrebno tako nešto, to se danas ostvaruje kroz mehanizam virtualizacije. Tim mehanizmom OS zapravo vidi samo što mu je dodijeljeno – kao da je na takvom sklopovlju. Zato se u nastavku neće razmatrati takvi sustavi već samo oni koji imaju jedan operacijski sustav koji upravlja svim procesorima.

9.1. Ukratko o raspoređivačima

- Za višeprocesorske sustave raspoređivači koriste iste postupke/ideje kao i za jednoprocesorske sustave
- Razlikujemo raspoređivanje nekritičnih (običnih) dretvi i raspoređivanje vremenski kritičnih dretvi (real-time)
- Kratki opis najčešće korištenih raspoređivača slijedi u nastavku
- Više o raspoređivanju u okviru predmeta *Sustavi za rad u stvarnom vremenu*, poglavlje 5.

9.1.1. Raspoređivanje vremenski kritičnih poslova (dretvi koje ih obavljaju)

Postoji nekoliko uobičajenih raspoređivača za ovakve poslove.

1. SCHED_FIFO – prioritetno raspoređivanje, dretve ista prioriteta jedna za drugom
2. SCHED_RR – prioritetno raspoređivanje, dretve ista prioriteta dijele procesorsko vrijeme (kružno posluživanje takvih dretvi)
3. SCHED_SPORADIC – prioritetno raspoređivanje, gdje se prioritet može privremeno smanjiti (rijetko implementiran način raspoređivanja)
4. SCHED_DEADLINE – raspoređivanje prema krajnjem trenutku završetka – dretva koja ima najbliži rok prva se odabire (Linux)

- prioritet se dodjeljuje prema važnosti poslova
- ako su poslovi periodički, može se koristiti metoda mjere ponavljanja – poslovima koji se češće javljaju dati veći prioritet (engl. *rate monotonic priority assignement – RMPA*)
- raspoređivanje prema najmanjoj labavosti – koliko se dretva može ne izvoditi, a da kasnije ipak stigne obaviti posao do roka (engl. *least laxity first – LLF*) – presložen za stvarne sustave, traži parametre koji su u praksi vrlo neodređeni (promjenjivi)

9.1.2. Raspoređivanje nekritičnih poslova

- osnovna ideja je pravedno podijeliti procesorsko vrijeme te kratkim poslovima dati prednost – to su uglavnom poslovi koji komuniciraju s napravama, poslovi koji upravljaju grafičkim sučeljem
- teorijski algoritam sa zadanim svojstvima: višerazinsko raspoređivanje s povratnom vezom (engl. *multilevel feedback queue – MFQ*)

  1. više FIFO redova, poredanih po prioritetu

2. kad nova dretva postane pripravna ulazi u najprioritetniji red, na kraj tog reda
3. aktivna dretva je prva iz prvog nepraznog najprioritetnijeg reda
4. aktivna dretva dobije kvant vremena: ako joj je to dosta izlazi iz sustava raspoređivača (nije više pripravna); inače se miče s procesora, prioritet joj se smanjuje za jedan te se ubacuje se u red pripravnih, na kraj prvog idućeg reda manjeg prioriteta
5. dretve u redu najmanjeg prioriteta se poslužuju kružno (po trošenju kvanta vremena stavljaju se na kraj te liste najmanjeg prioriteta)

- različiti OSevi na razne načine (raznim algoritmima) nastoje postići ovakva svojstva
- na Windowskima se koristi varijanta SCHED_RR, ali uz iznimke tako da i manje prioritetniji poslovi dobivaju nešto procesorskog vremena
- na Linuxu se za nekritične poslove (SCHED_OTHER) koristi *Potpuno pravedan raspoređivač* (engl. *Completely Fair Scheduler – CFS*) – raspoređivač prati koliko je koja dretva trebala dobiti vremena u odnosu na njenu razinu dobrote – nice level, "prioritet", koliko je zapravo dobila, te na temelju razlike među njima odabire onu s najvećom razlikom

9.2. Posebnosti višeprocesorskih sustava

- za svaki procesor zaseban red pripravnih dretvi
  - zbog performansi – boljem korištenju priručnog spremnika ("hot cache")
  - upravljanje priručnim spremnikom se odrađuje sklopovski, ali ipak to utječe na performanse
  - vrijedi općenito za većinu raspoređivača, za kritične i nekritične zadatke
- uzimanje u obzir različitosti procesora
  - utjecaj dijeljenja (nekih razina) priručnog spremnika jezgri u višejezgrenom procesoru
  - sklopovska višedretvenost (hyper-threading) povećava broj logičkih procesora s kojima OS upravlja, ali uzima li OS to u obzir, barem pri raspoređivanju kritičnih poslova?
  - spore jezgre, brze jezgre
  - NUMA sustavi

9.2.1. Raspoređivanje kritičnih poslova

1. problem: ostvariti da se najprioritetnije dretve uvijek izvode prve (povlačenje i guranje dretvi)
   - Aktivne dretve u svakom trenutku moraju biti najprioritetnije dretve – ne smije u nekom redu pripravnih biti dretva većeg prioriteta od neke aktivne na nekom procesoru
   - Kad neka dretva na nekom procesoru završi s radom (ili nije više pripravna), koju dretvu odabrati za iduću aktivnu na tom procesoru? Što ako prva u redu pripravnih na tom procesoru ima manji prioritet od prve u redu pripravnih nekog drugog procesora?
     - U tom slučaju treba takvu dretvu većeg prioriteta *povući* iz tog reda i nju izvoditi
   - Kad se jedna dretva ili više njih odblokira na jednom procesoru, kamo s njima? Ako imaju veći prioritet od drugih trenutno aktivnih dretvi na tom ili drugim procesorima?

  - Po potrebi dretve treba *gurnuti* odgovarajućim procesorima, tako da u svakom trenutku među svim pripravnim dretvama, aktivne dretve budu one najvećeg prioriteta.
- Npr. neka u sustavu postoje četiri procesora s pripadnom aktivnom dretvom i redovima pripravnih (indeks dretve označava njen prioritet):
  - P1:{6,3}, P2:{8,5,2}, P3:{9,4}, P4:{12,1} (prva dretva u skupu je aktivna)
  - ako sad procesor P4 završi s dretvom 12, on treba od P2 uzeti dretvu 5 jer je ona najprioritetnija pripravna dretva (koja se ne izvodi) i ima veći prioritet od dretve 1 koja je u redu pripravnih procesora P4, tj. novo stanje bi bilo:
  - P1:{6,3}, P2:{8,2}, P3:{9,4}, P4:{5,1}
  - ako bi sada P3 odblokirao dretve 7 i 10 koje bi inače spadale u red pripravnih tog procesora on bi ih trebao gurnuti procesorima P1 i P4:
  - P1:{7,6,3}, P2:{8,2}, P3:{9,4}, P4:{10,5,1}

2. problem: utjecaj manje prioritetnih dretvi (priručni spremnik, sabirnica, . . .)
   - manje prioritetne dretve (uključujući i nekritične dretve) mogu svojim radom utjecati na istodobno aktivne prioritetnije dretve
   - obzirom da jezgre procesora mogu dijeliti priručni spremnik neke manje prioritetne dretve agresivnim korištenjem tih spremnika mogu smanjiti performanse prioritetnijima
   - slično je i s korištenjem zajedničkog spremnika preko sabirnice ili korištenje nekih naprava
   - OS uglavnom ne intervenira u ovakvim slučajevima!
   - aplikacija bi se trebala sama pobrinuti za takve situacije; npr. doznati koji su procesori na raspolaganju te stvoriti možda i dodatne dretve koje ne rade koristan posao, ali će u kritičnim trenucima maknuti dretve manjeg prioriteta i time spriječiti probleme koje one mogu izazivati dretvama većeg prioriteta (najkritičnije dretve)

9.2.2. Raspoređivanje nekritičnih (običnih) dretvi

- osnovna načela su pravedna podjela vremena te što veća efikasnost
- obzirom da prioritet nije primarni kriterij, nema potrebe za povlačenjem ili guranjem dretvi na različite procesore kao kod raspoređivanja kritičnih dretvi
- ipak je potrebno povremeno uravnotežiti opterećenja procesora – balansirati redove pripravnih dretvi, da sve ravnopravno dobiju procesorsko vrijeme
- raspoređivanje dretvi ili procesa?
  - kako gledati na dretve različitih procesa?
    1. zanemariti pripadnost procesu i sve dretve smatrati ravnopravnima?
    2. procesorsko vrijeme pravedno raspodijeliti procesima (tako da se gleda ukupno vrijeme svih dretvi pojedinog procesa)?
  - oba navedena pristupa imaju svoje prednosti i nedostatke: prvi je jednostavnije za ostvariti, a drugi je pravedniji
- optimiranje velikog posla
  - neki procesi mogu stvoriti više dretvi koje paralelno rade na problemu – ideja je iskoristiti

višeprocesorske sustave

- međutim, takve dretve mogu imati povećanu potrebu za sinkronizacijom
- ako se istovremeno paralelno izvode na različitim procesorima mogu biti učinkovitije nego ako ne rade istovremeno – onda bi se mogle češće blokirati
- da li OS treba uzeti to u obzir i pokušati takve dretve paralelno izvoditi na više procesora – "grupno raspoređivanje" (engl. *gang scheduling*)
- nedostaci: složenost raspoređivača koji bi morao sinkronizirati sve procesore
- ovakav problem je uglavnom prisutan na poslužiteljima koji rade na zadacima različitih korisnika; na osobnim računalima (i sličnim sustavima) je najčešće samo jedan takav posao – sve ostale dretve sustava ukupno traže vrlo malo procesorskog vremena

Pitanja za vježbu 9

1. Koji se kriterij raspoređivanja najčešće koristi za vremenski kritične dretve (SCHED_FIFO, SCHED_RR) a koji kriterij za nekritične (obične, SCHED_OTHER)?
2. Zašto se za svaki procesor stvara zasebni red pripravnih dretvi?
3. Kada se koristi guranje a kada povlačenje dretvi kod raspoređivanja kritičnih dretvi?
4. Kada se kod nekritičnih dretvi neke prebacuju iz jednog reda pripravnih u drugi (drugog procesora)?

10. Primjeri iz implementacije raspoređivanja u Linuxu

U ovom poglavlju su navedene neke specifičnosti iz implementacije jezgre Linuxa vezane uz raspoređivanje na višeprocesorskim sustavima.

U ovom tekstu se ponekad koristi pojam *zadatak* umjesto *dretva*, ali je istog značenja (u Linuxu se koristi pojam *task*, ali označava dretvu – *thread*).

10.1. Raspoređivači

- Linux sadrži nekoliko klasa raspoređivača:
  1. STOP – interni, koristi se pri micanju svih zadataka s nekog procesora
  2. DEADLINE – raspoređivanje vremenski kritičnih zadataka, prema kriteriju najbližeg krajnjeg trenutka završetka (klasa SCHED_DEADLINE)
  3. REALTIME – prioritetno raspoređivanje vremenski kritičnih zadataka (klase SCHED_FIFO i SCHED_RR)
  4. CFS – raspoređivanje normalnih zadataka podjelom vremena (klase SCHED_OTHER, SCHED_BATCH, SCHED_IDLE)
     - SCHED_OTHER je predviđen za normalne zadatke
     - SCHED_BATCH je predviđen za dugotrajnije zadatke koji nisu interaktivni
       * ideja je da dobiju procesorsko vrijeme koje im pripada, ali da se mogu prekidati/odgađati kada je to potrebno za interaktivne dretve (koje upravljaju sučeljem i ostalim napravama)
     - SCHED_IDLE je klasa za najmanje bitne zadatke (ali ipak korisne), koji će se izvoditi tek kad nema drugih zadataka – svaki zadatak iz SCHED_OTHER i SCHED_BATCH čak i s najmanjom dobrotom (+19) će istisnuti zadatke iz klase SCHED_IDLE
  5. IDLE – kad nema drugih zadataka, onda se koriste ovi jezgrini
- svaka klasa ima opisnik preko strukture `sched_class` koja sadrži implementaciju sučelja raspoređivača
- navedene klase su povezane u listu navedenim redoslijedom (STOP$\rightarrow \cdots \rightarrow$IDLE)
- kad treba odabrati novi zadatak na nekom procesoru, onda se navedeni raspoređivači gore navedenim redoslijedom redom pitaju (preko `pick_next_task`) da daju zadatak (`task_struct`)
  - npr. ako raspoređivač STOP nema zadataka, pita se raspoređivača DEADLINE; ako on nema pita se idućeg REALITME; ako on nema pita se CFS; ako on nema, onda nema korisna posla i uzima se zadatak iz raspoređivača IDLE
- u višeprocesorskom sustavu za svaki procesor postoji zasebna struktura podataka za svaki raspoređivač (radi optimiranje korištenja priručnog spremnika, 8.2.1.)
- po potrebi se zadaci s jednog procesora prebacuju na drugi
  - radi balansiranja opterećenja (svi podjednako)
  - povlačenje/guranje prioritetnijih zadataka

  - gašenja nekih procesora radi uštede energije
  - ...
- svaki raspoređivač ima svoje načine raspoređivanje te svoju strukturu
- npr. STOP i IDLE imaju samo po jedan zadatak (po procesoru)
- DEADLINE ima strukturu u kojoj su zadaci (logički) posloženi prema trenutku kada moraju biti gotovi
- REALTIME ima za svaki prioritet zasebnu listu zadataka (po procesoru)
- CFS koristi crveno-crna stabla
- u nastavku će se razmatrati samo CFS jer je Linux prvenstveno namijenjen za obične zadatke i najveća pažnja je posvećena upravno njima

10.2. Raspoređivač CFS

- CFS – Completely Fair Scheduler – potpuno pravedan raspoređivač
- CFS se koristi za raspoređivanje normalnih dretvi, onih označnih sa SCHED_OTHER
- umjesto prioriteta koristi se "razina dobrote" (engl. *nice level*): od –20 do +19
  - manji broj veća dobrota (ekvivalent prioritetu)
  - negativne vrijednosti može postavljati samo povlašteni korisnik (root)
  - pri pokretanju obična procesa njegova dobrota je 0
- cilj raspoređivača jest "pravedno" podijeliti procesorsko vrijeme
- dretve veće dobrote (prioriteta) dobivaju više procesorskog vremena
  - oko 10–15% po dobroti
  - npr. dretva dobrote 0 treba dobiti više procesorskog vremena od dretve čija je dobrota 5, oko $1{,}15^{5-0} \approx 2$ puta više vremena
- CFS se koristi od jezgre inačice 2.6.23 (od 2007. godine)
- za sortiranje dretvi koristi koristi razliku (1)-(2):
  1. izračunatog "virtualnog vremena" koje pripada pojedinoj dretvi s obzirom na njenu dobrotu i ostale dretve u sustavu
  2. stvarno dodijeljenog procesorskog vremena pojedinoj dretvi
- razlika određuje položaj opisnika dretve u stablu (crveno-crna stabla)
- aktivna dretva je dretva kojoj sustav najviše duguje ("najlijevija" dretva u stablu)
- u nastavku se koristi pojam *red pripravnih dretvi* koji označava strukturu podataka koja sadrži sve pripravne dretve u sustavu
  - "red" nije ostvaren kao struktura "red", ali svejedno se koristi to ime
  - ekvivalentan engleski termin bi bio *run queue*, kratica *rq* u imenima varijabli/struktura
- osnovna struktura podataka koja se koristi za red pripravnih zadataka jest struktura – crveno-crno stablo `cfs_rq`
- za svaki procesor postoji zasebna takva struktura, ali njih može biti i više s obzirom na

grupiranja zadataka (više u nastavku)

- element raspoređivanja – ono što se kao čvor nalazi u `cfs_rq` je `sched_entity`
- `sched_entity` može biti:
  1. jedan zadatak – koji je opisan s `task_struct`
  2. grupa zadataka – koja je opisana s `task_group`
- `sched_entity` je dio tih struktura (`task_struct`, `task_group`) koje reprezentira u odgovarajućem redu (`cfs_rq`)
- `task_struct` opisuje jedan zadatak
  - kada ne bi grupirali zadatke u grupe, onda bi se stablo sastojalo samo od zadataka
  - položaj zadatka u stablu definira kad će on doći na red
  - iz stabla se uzima prvi element (koji je skroz lijevo)

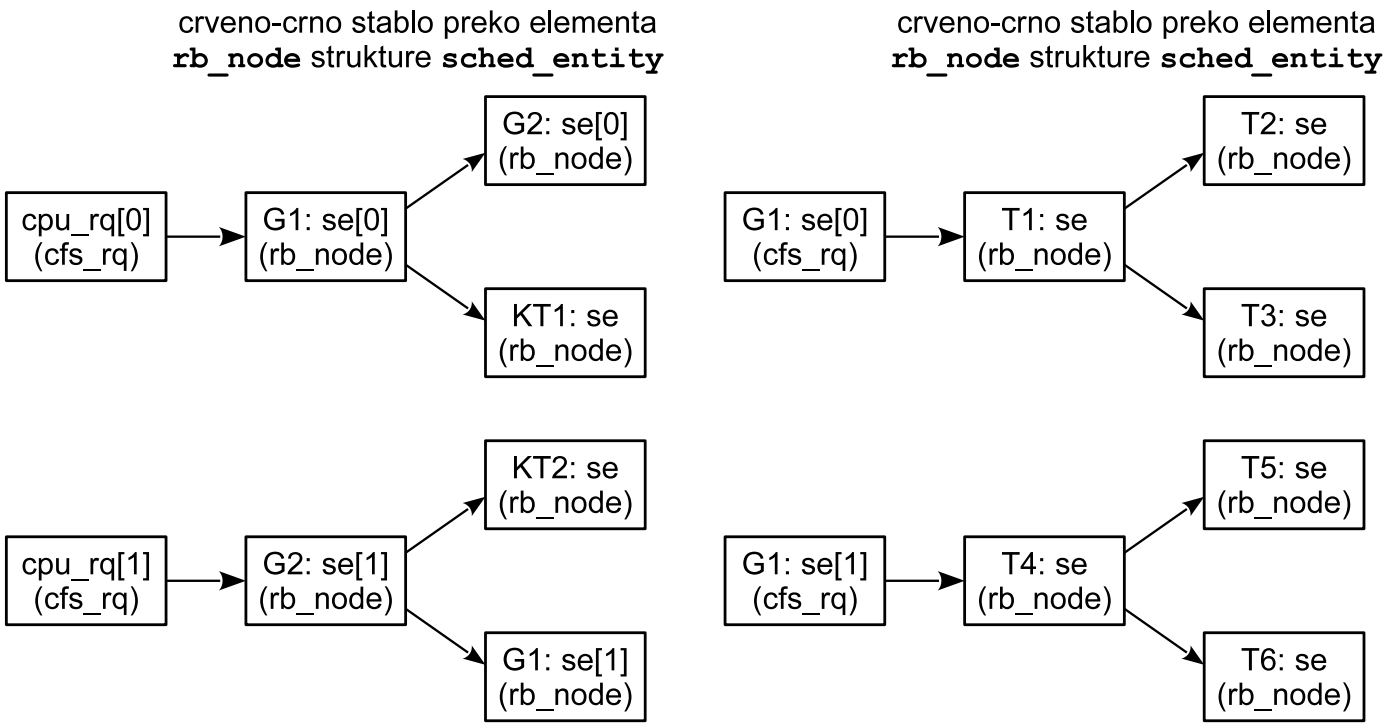
10.2.1. Grupe zadataka

- mehanizam grupe zadataka omogućava grupiranje zadataka ili drugih grupa u nekakvu hijerarhijsku strukturu koja je ponekad potrebna
  - zadaci s posebnim svojstvima, nekako povezani (npr. zadaci istog procesa)
  - radi optimiranja u nekom višejezgrenom, višeprocesorskom ili NUMA sustavu
- `task_group` opisuje skup zadataka na sljedeći način:
  - `task_group` je reprezentiran s po jednim `sched_entity` za svaki procesor u sustavu (svi oni reprezentiraju ovu grupu u tim redovima)
  - svaki takav `sched_entity` ima zaseban red `cfs_rq` (element `my_q`) koji sadrži zadatke te grupe (ili podgrupe) – namijenjene izvođenju na procesoru s kojim je ovaj objekt povezan (u čijem je redu, izravno ili neizravno preko drugih objekata)
    - iako su elementi `cfs_rq` zapravo `sched_entity`, oni svi smiju biti samo zadaci ili nove grupe, nije dozvoljeno miješanje različitih tipova čvorova u `cfs_rq`
    - iznimka je početni `cfs_rq` procesora koji može imati i zadatke koji predstavljaju jezgrine zadatke (dretve) – da se za njihovo izvođenje smanji vrijeme pretraživanja
- izvadak iz navedenih struktura te primjer stanja sustava prikazani su u nastavku

Isječak kôda 10.1. Izvadak iz struktura za raspoređivanje s kratkim opisom

```
struct cfs_rq - sadrži crveno-crno stablo
    struct rb_root_cached tasks_timeline; - pokazuje na početni čvor u tom stablu

struct sched_entity - jedan čvor u 'tasks_timeline'
    struct rb_node run_node; - za ostvarenje stabla
    struct cfs_rq *my_q;     - novi red, ako opisuje grupu

struct task_stuct - opisuje zadatak, sadrži (pored ostalog)
    struct sched_entity se;

struct task_group -- opisuje grupu zadataka ili podgrupa, sadrži (pored ostalog)
    struct sched_entity **se; - za svaki procesor jedan se (polje kazaljki)
    komentar u kodu: schedulable entities of this group on each CPU
```

```
struct cfs_rq **cfs_rq; -- za svaki procesor jedan (my_q od sched_entity)
komentar u kodu: runqueue "owned" by this group on each CPU
```



Slika 10.1. Primjer struktura za red pripravnih dretvi

- raspoređivanje procesorskog vremena obavlja se na temelju grupa
- npr. u primjeru na slici 10.1. procesorsko vrijeme na procesoru 0 će se ravnopravno podijeliti među grupama G1, G2 i zadatku KT1: svi zadaci od G1 će sumarno dobiti slično vrijeme kao svi zadaci u grupi G2, tj. zadatak KT1
- na ovaj način mogli bi za svaki proces stvoriti zasebnu grupu te pravedno rasporediti procesorsko vrijeme po procesima, bez obzira na broj dretvi koji oni imaju; primjerice ako proces P1 ima 10 dretvi a P2 samo dvije, onda bi svaka dretva od P2 dobila pet puta više vremena od pojedine dretve iz grupe P1
- Stvaranje grupa može biti ručno, ali i automatsko
- Ako je automatsko grupiranje omogućeno (a vjerojatno je) onda se za svaku novu grupu procesa (session) stvara nova grupa zadataka

10.2.2. Procesorske domene

- Pokušaj da se uzme u obzir heterogenost procesora ostvaren je i kroz procesorske domene (izvorno *scheduling domain*)
- svaka domena `struct sched_domain` sadrži skup procesora nekih zajedničkih svojstava
- domene mogu biti hijerarhijski povezane
- svaka domena ima jednu ili više grupa zadataka (prethodno opisan mehanizam) koje se raspoređuju nad pripravnim procesorima
- za svaku domenu definira se skup pravila kojima se nastoji iskoristiti svojstva tih procesora
  - kako često raditi balansiranje među redovima procesora (npr. za sklopovsku višedretve-

nost vrlo često, višejezgrene procesore nešto rjeđe, NUMA sustave još rjeđe)

- koliko dugo vremena se neki zadatak može ne izvoditi na nekom procesoru, a da ga kasnije i dalje ima smisla vratiti na isti procesor zbog mogućih podataka u priručnom spremniku
- dijeljenje napajanja – može li se samo jedan ugasiti ili slično?
- ...

Pitanja za vježbu 10

1. Navesti klase raspoređivača u Linuxu namijenjene za korisničke dretve.
2. Koja struktura podataka se koristi za ostvarenje “reda pripravnih dretvi” kod CFS-a?
3. Što je to grupa zadataka (task_group) u kontekstu CFS-a?
4. Koja je osnovna zamisao u korištenju procesorskih domena (engl. *scheduling domains*)?

Literatura

Općenito o operacijskim sustavima

[Budin, 2010] Leo Budin, Marin Golub, Domagoj Jakobović, Leonardo Jelenković, *Operacijski sustavi*, Element, 2010.

[Silberschatz, 2018] Abraham Silberschatz, Greg Gagne, Peter Baer Galvin, *Operating System Concepts, Tenth Edition*, Wiley, 2018.

[Tanenbaum, 2015] Andrew S. Tanenbaum, Herbert Bos, *Modern Operating Systems, Fourth Edition*, Prentice-Hall, 2015.

Upravljački programi u Linuxu

[Corbet, 2005] Jonathan Corbet, Alessandro Rubini, and Greg Kroah-Hartman, *Linux Device Drivers, Third Edition*, O'Reilly, 2005, https://www.oreilly.com/library/view/linux-device-drivers/0596005903/, https://lwn.net/Kernel/LDD3/.

[Linux, API] *The Linux driver implementer's API guide*, https://www.kernel.org/doc/html/latest/driver-api/.

[Shofer] Leonardo Jelenković, *Primjeri naprava (za NOS)*, https://github.com/ljelenkovic/shofer.

Raspoređivanje dretvi

[SRSV, 2021] Leonardo Jelenković, *Sustavi za rad u stvarnom vremenu*, skripta za predavanje, 2021. http://www.zemris.fer.hr/~leonardo/srsv

[Kukolja, 2020] Antun Kukolja, *Novi raspoređivač poslova za Linux*, diplomski rad, 2020. https://www.bib.irb.hr/1073617/download/1073617.Final_0036489410_55.pdf

[Linux, 2021] *Opisi raznih mehanizama u raspoređivačima Linuxa*, 2021. https://www.kernel.org/doc/Documentation/scheduler/

[Corbet, 2004] Jonathan Corbet, *Scheduling domains*, 2021. https://lwn.net/Articles/80911/